

10 - 97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Extra-Special
16 Seiten zu
TOTAL ANNIHILATION
Begehrtes Rollenspiel
LANDS OF LORE 2
GÖTTERDÄMMERUNG
Im Rennfieber
F1 Manager Pro
Powerboat Racing
Wirtschaftsgiganten
Constructor &
Imperialismus
Die besten Grafikkarten
Großer Testvergleich
von zwölf 3D-Karten
Sportliche Höhepunkte
Anstoss 2 und
Links LS 1998
Lands of Lore 2
HEISSER HERBST
Ultima Online
JSF
Tomb Raider 2
Wing Commander 5
Starfleet Academy
Overboard
Age of Empire
Perfect Assassin

ad.quarter

Alarmstufe Rot für Fortgeschrittene.

COMMAND & CONQUER™

Mission CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

MISSION CD 2

Westwood STUDIOS

Virgin INTERACTIVE

INTERNET www.vid.de

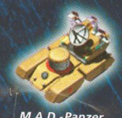
Hier kommt gewaltig was auf Sie zu: 9 neue Allied- und 9 neue Sowjet-Missionen mit neuen Einheiten wie Chrono-Panzern, Raketen-U-Booten und M.A.D.-Panzern. Die neuen Einheiten sind auch auf den 100 neuen Multi-Player-Karten einsetzbar, damit Sie Ihren Freunden, Feinden und Mitspielern ordentlich einheizen können. Alles natürlich original von Westwood.



Tesla-Panzer *Raketen-U-Boot* *Sprengwagen*



Chrono-Panzer



M.A.D.-Panzer

PC CD-ROM

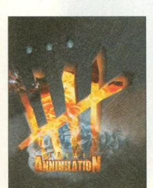
VERSPRECHEN BRECHEN ...

Marketing prägt unser modernes Leben: Waschmittel waschen immer weißer, süße Kugeln schmecken immer leichter und Slipeinlagen saugen immer länger. Und was machen die Spiele? Sie fesseln den Konsumenten mit wachsendem Spielspaß und langanhaltender Motivation – so lang und gehaltvoll wie ein kleines Steak? Schön wärs, doch die hübschen Verpackungen enthalten oft nicht das, was die Werbung verspricht. Da entpuppen sich die angepriesenen fünf Videominuten als zuckelnde Streifengrafik, der spannende Mehrspielermodus als nicht vorhanden und die anspruchsvolle Echtzeitschlacht als wildes, unkontrollierbares Herumgeklicke. Schlechte Spiele sind natürlich keine Folge schlechter Marketingkampagnen, denn unerfreuliche Titel gab es vor 15 Jahren sicher ebenso häufig wie schlechte Zahnpasta-Werbung. Die bedauerliche Entwicklung heißt Verpackung: Alles wird durch übertriebene Werbeaussagen zum berüchtigten Triple-A-Titel (Marketing-Deutsch: mindestens ein Gold Player) hochgejubelt. Lächerliche Spiele verstecken sich hinter wunderschönen Intros, hübsch gerenderte Adventures kaschieren die Abwesenheit von guten Stories, und die Strategiefraktion glaubt, das bloße Wort »Echtzeit« mache bereits den Suchtfaktor aus. Masse statt Klasse heißt darum auch der ernüchternde Alltag unseres Testteams. Damit sind neben der puren Zahl an Neuerscheinungen zunehmend auch ihre Umfänge gemeint. Nicht selten verschlingt eine Vollinstallation runde 300 MByte auf der Festplatte, macht aber leider nicht 300 mal mehr Spaß als manches Mini-Spiel aus alten 8-Bit-Tagen. Da können wir uns für 1998 auf etwas gefaßt machen: Dann kommt nämlich die DVD. Diese nur leicht dickere Silberscheibe braucht spezielle CD-Laufwerke und kann in verschiedenen Ausbaustufen 4, 7 oder gar 17 GByte fassen – viel Platz für die überbordene Phantasie der Marketingabteilungen. Da freuen wir uns schon auf das Spiel zum 50-Minuten-Intro ...

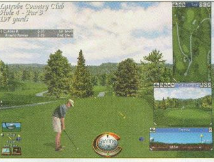
Herzlichst Ihr

Ralf Müller

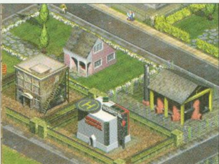




In dieser Ausgabe berichtet eine 16 Seiten starke Beilage über den Echtzeit-Strategie-Knaller **»Total Annihilation«** von GT Interactive.



Links LS 1998 Edition sahnte im PC-Player-Open-Cup ebenfalls einen Gold Player ab. Über die sportlichen Qualitäten der runderneuerten Golf-Simulation informiert Sie Alex »Par« Brante ab Seite **70**



Constructor bietet eine Spielwiese für alle Zeitgenossen, die gerne ihre Nachbarn ägern. In einer Mischung aus SimCity und Echtzeit-Strategie bauen Sie eine gutbürgerliche Vorstadt. Test ab Seite **94**



Dieses Mal schmückt die **Vollversion** des Rollenspiels **»Lands of Lore«** unsere Heft-CD »B«.

◀ Auf unserem Gruppenfoto entdecken Sie zwei neue Gesichter: Der Herr mit Brille heißt Manfred Duy und ist – wie im vorigen Editorial angekündigt – Meisterstratege. Neuzugang Nummer 2 trägt einen großen Namen: Schneider, Philipp Schneider. Er wird die Tips & Tricks meistern. Nähere Einzelheiten zu ihren Vorlieben und Neigungen verraten die beiden auf der »PC Player persönlich«-Seite (66).

INHALT

10·97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

plus 2 CD-ROMs

Extra-Special 16 Seiten zu TOTAL ANNIHILATION

Begehrtes Rollenspiel
LANDS OF LORE 2
GÖTTERDÄMMERUNG

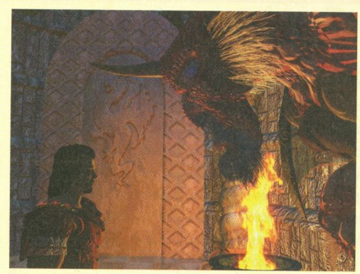
Im Rennfieber
F1 Manager Pro
Powerboat Racing

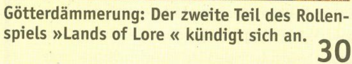
Wirtschaftsgiganten
Constructor & Imperialismus

Die besten Grafikkarten
Großer Testvergleich von zwölf 3D-Karten

Sportliche Höhepunkte
Anstoss 2 und Links LS 1998

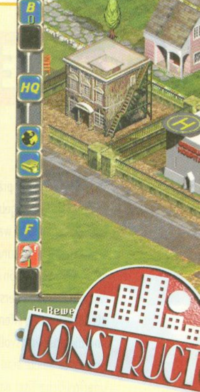
HEISSER HERBST ▸ Ultima Online ▸ I-F16 ▸ Tomb Raider 2 ▸ Wing Commander 5 ▸ Starfleet Academy ▸ Overboard ▸ Age of Empire ▸ Perfect Assassin

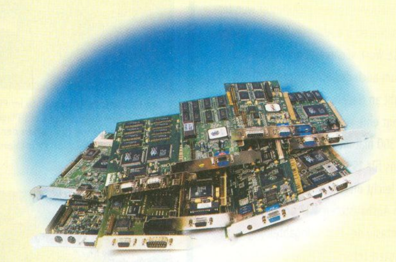




Götterdämmerung: Der zweite Teil des Rollenspiels »Lands of Lore « kündigt sich an.

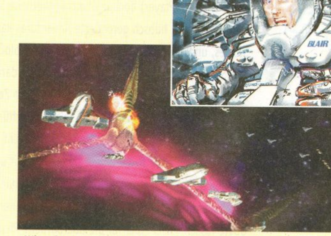
30





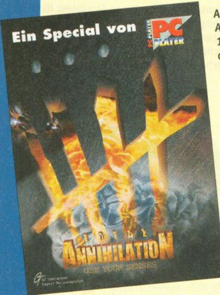
Beschleunigung pur: Großer Vergleichstest von zwölf 3D-Grafikkarten.

126

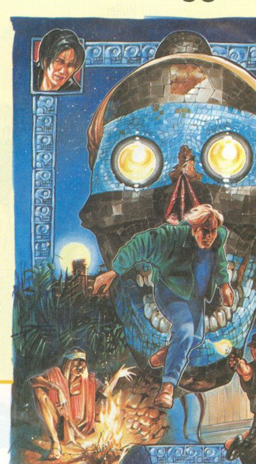


»Wing Commander Prophecy« im Anflug: Neue Bilder und Fakten zum 5. Teil der legendären Weltraumsaga aus dem Hause Origin.

38

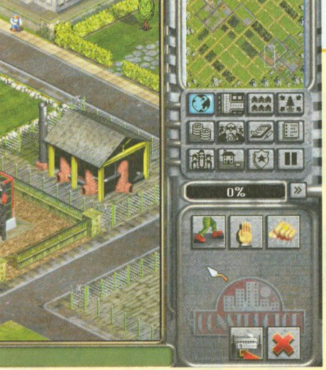


Alles über »Total Annihilation« im 16-seitigen Special dieser Ausgabe. (Beilage)



»Baphomets Fluch 2«: Nico und George gehen im Nachfolger des Adventure-Hits des letzten Jahres den Geheimnissen der Mayas und einem Drogenring auf den Grund.

80



Das witzige Aufbauspiel »Constructor« war uns einen Gold Player wert.
94



»Links LS 1998 Edition« hat einige Fehler seiner Vorgänger ausgemerzt. Schlägt Access die Konkurrenz?
70

Links LS 1998 Edition

Aktuell

Vor Ort

Preview

Special

Spiele-Tests

Rubriken

Tips & Tricks

Software

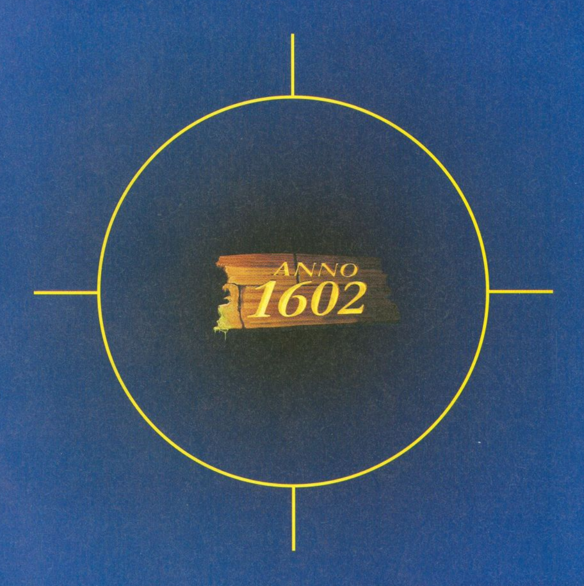
Hardware



Warten,

warten,

warten.



O.K.

eine Qual.

Aber die

Quälerei

lohnt sich.

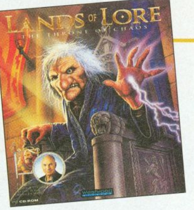
Im Exklusiv-Vertrieb von:



FREIE KÖPFE KONZENTRAT.FFM

CD-INHALT

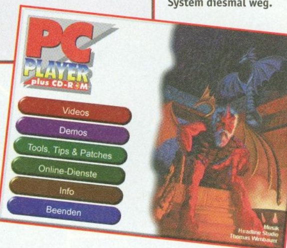




Der zweite Teil der Rollenspiel-Saga naht in Siebenmeilenstiefeln (siehe Preview in dieser Ausgabe). Dann sollten Sie gleich noch Ihre grauen Zellen auffrischen und den ersten Teil spielen. Den finden Sie nämlich komplett auf der B-CD dieser Ausgabe. Starten Sie zur Installation im obersten Verzeichnis der CD das Programm INSTALL. Aber Achtung: Das Spiel benötigt auf jeden Fall 550 KByte freien DOS-Speicher.



Die Programme der CD installieren Sie, wie in jedem Monat, am einfachsten über die Windows-Menü-Systeme (einfach AUTORUN ausführen). Da wir diesen Monat nur ganz wenige DOS-Demos hatten, ließen wir das DOS-System diesmal weg.



SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

LAND-KARTE VERMISST

Da hat Moni mal wieder eine gute Idee gehabt: Daß Sie die Vollversion von »Lands of Lore« auf der zweiten CD dieser Ausgabe finden, ist auf ihrem Mist gewachsen. Fluchs telefonierte Ralf mit Virgin und nach einigem Verhandeln war uns die Version sicher.
Ganz sicher? Nicht ganz, denn um das Spiel zu genießen, benötigen Sie noch ein Handbuch. Das packen wir normalerweise im Acrobat-Format mit auf die CD. Leider ist es ja nun schon eine Weile her, daß Lands of Lore in den Regalen der Händler stand. Die Beschaffung der Druckvorlagen gestaltete sich schwieriger als gedacht. Schließlich eilte dann in letzter Sekunde noch eine Version aus England per Modem herbei, und nachdem ich mich einen Abend mit dem Acrobat-Programm auf dem Apple-Macintosh beschäftigt hatte, war die Acrobat-Datei fertig. Wegen dieses Heckmecks finden Sie das Handbuch nicht zusammen mit dem Spiel auf der B- sondern auf der A-CD. Viel Spaß mit den beiden CDs dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch

Der Buchstabe vor der Pfadangabe bezeichn

Vollversion

Lands of Lore (MS-DOS; 3 MByte)	B:\INSTALL.EXE
Handbuch	A:\BONUS\LANDS\HANDBUCH

Spielbare Demos

Beasts & Bumpkins (Windows 95; 28 MByte)	B:\DEMOS\BEASTS\SETUP.EXE
Blood Omen: Legacy of Kain (Windows 95)	B:\DEMOS\BLOOD\KAINDEMO.EXE
Dalacus (MS-DOS; 5 MByte)	A:\DEMOS\DALACUS\GO.BAT
Dungeon Keeper (Windows 95; 43 MByte)	A:\DEMOS\KEEPER\WINSETUP\SETUP.EXE
Emperor of the Fading Sun (Windows 95; 11 MByte)	A:\DEMOS\EMPEROR\SETUP.EXE
F1 Manager Professional (MS-DOS; 81 MByte)	B:\DEMOS\F1MANPRO\INSTALL.EXE
Fallout (Windows 95)	A:\DEMOS\FALLOUT\FALLDEMO.EXE
Imperialismus (Windows 95; 55 MByte)	B:\DEMOS\IMPERIAL\SETUP.EXE
Little Big Adventure 2 (Windows 95; 14 MByte)	B:\DEMOS\LBA2\SETUP.EXE
Montezuma – Fluch der Azteken (Windows 95; 59 MByte)	B:\DEMOS\MONTEZU\SETUP.EXE
Pacific General (Windows 95; 22 MByte)	A:\DEMOS\PACIFIC\SETUP.EXE
Perfect Weapon (Windows 95; 18 MByte)	A:\DEMOS\PERFECT\SETUP.EXE
Sandwarriors (MS-DOS)	A:\DEMOS\SAND\GO.BAT
Swing für Windows 95 (Windows 95; 14 MByte)	B:\DEMOS\SWING95\SETUP.EXE

Selbstlaufende Demos

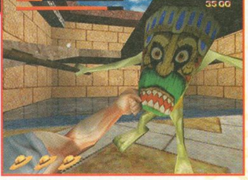
Lands of Lore 2 (Windows 95)	B:\PREVIEWS\LOL2\PREVIEW.EXE

MUSIZIEREN LEICHT GEMACHT

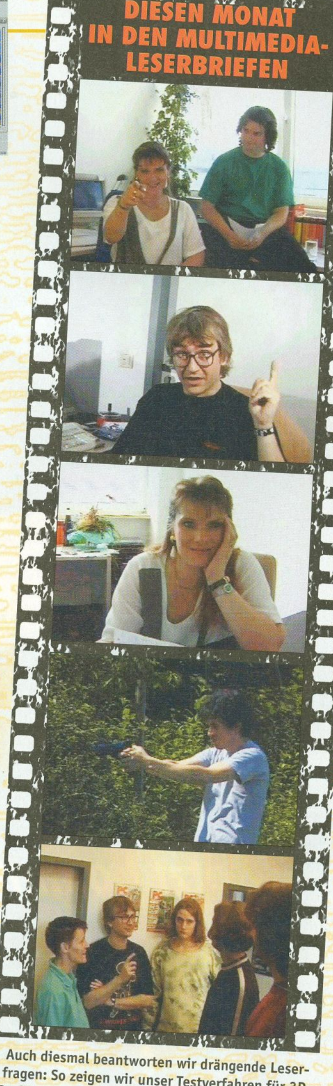
Auf der A-CD dieser Ausgabe finden Sie eine Demo-Version des Programms »Music Maker 3.0«. Mit dem Programm bringen es auch musisch weniger geschulte Zeitgenossen zu einem Sound, der auf die Ohren geht. Der Clou bei der Sache: Die Software bietet auch vorgefertigte Video-Clips, mit denen Sie gleich noch Ihr Musik-Video zusammenschneiden können. Schauen Sie sich das Programm mal an. Installieren Sie es mit dem Menü-Programm der A-CD: Klicken Sie auf »Tools« und dann auf »Music Maker 3.0«.



◀ Die spielbare Demo von »Dungeon Keeper« ist endlich fertig. Zwar in englischer Sprache, aber dafür ist der Sound des Dungeon-Sprechers etwas deftiger. Bei der Installation lassen Sie die Sprache bitte auf »English« und wählen mit der »Tab«-Taste der Tastatur die »Next >«-Taste aus.



Stellen Sie sich ein Spiel mit einer Quake-Grafik (indiziert) vor, das aber komplett aus Jump-and-run-Elementen besteht. Das ist in etwa das, was man sich unter »Montezuma – Fluch der Azteken« vorstellen kann. Den kompletten ersten Level der Vollversion begutachten Sie in der Demo auf der B-CD. ▶



Auch diesmal beantworten wir drängende Leserfragen: So zeigen wir unser Testverfahren für 3D-Grafikkarten oder wie wir Spiele im Netzwerk spielen. Außerdem stellen wir Manfred und Andrea vor.

ie CD, auf der die Software enthalten ist.

Videos

Multimedia Leserbriefe (11:41)	A:\MAGAZIN\PAGE0110\MMLB1097.AVI
Preview Player: Unreal (4:48)	A:\MAGAZIN\PAGE0111\UNREAL.AVI

Programme

Adobe Acrobat Reader (Für Windows 3.1 und Windows 95)	A:\PROGRAMM\ACROBAT
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	A:\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	A:\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	A:\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	A:\PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	A:\PROGRAMM\GAMEWIZ
Music Maker 3.0 (Musikprogramm)	A:\PROGRAMM\MUSMAK30
PC Player Direct3D-Benchmark (2.03 für Windows 95)	A:\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	A:\PROGRAMM\PCPBENCH
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	A:\PROGRAMM\PICEM
Screensaver (3D-Bildschirmschoner)	A:\PROGRAMM\SCRENSAV
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	A:\PROGRAMM\VGABENCH

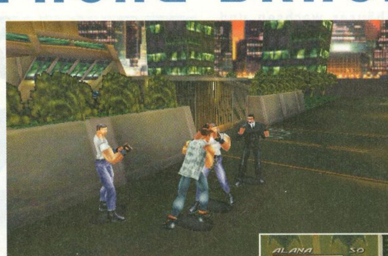
Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	A:\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX)	A:\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0a (Neueste Version)	A:\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber)	A:\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

Fighting Forces

DER VIERFACHE DRACHE

Nachdem die New Yorker Kriminalitätsrate angeblich unter das Durchschnittsniveau Rest-Amerikas gesunken ist, versuchen einige drollige Einwohner den schlechten Ruf ihrer geliebten Stadt zu bewahren. Als gefährliche Karatekämpfer verkleidet hetzen sie über den Broadway, um naive Journalisten zu erschrecken.



Hawk schenkt Dr. Zengs Schergen tüchtig ein.

Alanas Gymnastik ist für die Männerwelt eher schmerzhaft.

◀ Eidos ließ die Fighting Force in Form von profesionellen Schauspielern durch New York wandeln.

In Schrittgeschwindigkeit rollt ein unscheinbarer Reisebus durch die neonbeleuchteten Straßen New Yorks. Neben dem Fahrer steht ein langhaariger Entertainer. Er redet munter auf die Horde europäischer Journalisten ein, die Jetlag-geplagt auf den Vier-Sterne-Sitzen vor sich hin träumten. Schon eine halbe Stunde unterwegs, und noch immer keine Schlägerei, kein Überfall, kein Mord. Kurzum: Die Aufmerksamkeit läßt zu wünschen übrig. Plötzlich verstummt das sanfte Brummen des Motors. In einer finsteren Seitenstraße kommt der Bus zum Halten. Köpfe recken sich, Augen blinzeln verschlafen. Die Fahrertür öffnet sich, ein glatzköpfiger Sonderling in einer Art seidenem Morgenmantel springt hinein. Triumphierend erklärt er den Bus für gekapert. Nachdem er einige Zeit krakelend über den Mittelgang marschiert ist, wird auch dem Dümmsten klar: Man befindet sich in der Gewalt eines gefährlichen Irren. Unsicher, was der eigenartige Fremdling mit 50 Journalisten aus der Computerbranche anzustellen gedenkt, harren die Insassen ihrem Schicksal. Plötzlich fluten grelle Scheinwerfer über den Bürgersteig. Im Rampenlicht stehen in heroischer Pose vier Gestalten. Zwei Kerle, die scheinbar einem Bestellkatalog für Amphitamine entsprungen sind und zwei Damen, deren Latex-Bekleidung horizontale Assoziationen erweckt. Allein der Anblick der heldenhaften Vier löst im drolligen Bademantelträger eine panikartige Fluchtreaktion aus. Offensichtlich sind diese mutigen Retter und Helden nicht einfach nur Mitglieder des Neighbour-watch-Programms. Sie sind knallharte Profis. Sie sind die »Fighting Force«.

Tomb Raider trifft Double Dragon

Die Fighting Force beschützt aber nicht nur hilflose Journalisten auf Pressereisen. Im Allgemeinen ist sie fleißig damit beschäftigt, den fiesen Doktor Zeng zu jagen. Sie erinnern sich: der Bademantel tragende Glatzkopf. Er will, wie es sich für jeden anständigen Bösewicht gehört, die Weltherrschaft an sich reißen. Auf dreidimensionalen Schauplätzen schlägt sich unsere Crew demnach bei jeder Gelegenheit mit den Polygon-Schergen ihres großen Widersachers herum. In ihre fröhlichen Prügeleien beziehen die Vier leblose Gegenstände jedweder Art ein. Von nichtsahnenden Mitbürgern am Straßenrand abgestellte Minivans verwandeln sie beispielsweise mit einigen gekonnten Tritten in handliche Einzelteile. Egal, ob Metallverstrebungen oder Autoreifen, zum Verbeulen gegnerischer Köpfe ist alles recht. Favoriten bleiben allerdings die echten Waffen, die es ebenfalls in Hülle und Fülle gibt: Pistolen, Schrotflinten, Granaten- und Raketenwerfer bieten genug Möglichkeiten zur Folter Zengs Männer. Selbst unbewaffnet sind diese phantastischen Vier nicht zu unterschätzen: Jeder von ihnen kennt über 50 Tritte und Schläge (die Special Moves nicht eingerechnet). Unter diesen müssen nicht nur die Gegner der Fighting Force leiden. Auch der eine oder andere Cola-Automat wandert in den Blechhimmel, wenn Hawk, Mace, Alana oder Smasher der Durst plagt. Andere Objekte erhöhen einzig und allein die Spieldichte. So schießen etwa mit Gangstern beladene Autos über den Bürgersteig, um den vier Prügel-Experten das Leben zu erschweren. Am meisten Spaß bietet der Mehrspielermodus. Hier dürfen Sie entweder gemeinsam Zengs Angestellte verdellen oder im Arena-Modus gegeneinander antreten. (vs)

FIGHTING FORCE – FACTS

▶ Hersteller:	Eidos
▶ Genre:	Prügelspiel
▶ Termin:	Oktober '97

Besuch bei Ocean/Infogrames

VOLLE WEIHNACHTSREGALE

Softwarehäuser wachsen und wachsen. Das alteingesessene Ocean hat sich schon längst mit der französischen Firma Infogrames zusammengeschlossen, und das Konglomerat scheute keine Mühen und Kosten bei ihrer Vorstellung der neuesten Entwicklungen.

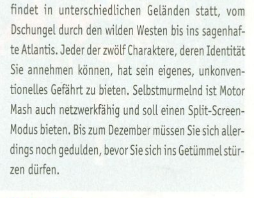


Auf der eisigen Strecke kommen auch die besten Fahrer mal ins Schleudern. (Motor Mash)

Die Ocean-Infogrames-Gruppe präsentierte Ende Juli in Manchester ihre Produkte, die bis Weihnachten in den Läden erscheinen sollen. Manch ein Spiel haben wir Ihnen schon in Previews und unserem E3-Bericht in der letzten Ausgabe vorgestellt. Diese haben sich noch nicht großartig weiterentwickelt, nur »Infinity-War« sieht schon hervorragend aus und sollte demnächst in einer ausführlichen Preview zu bestaunen sein. Drei völlig neue Spiele stachen aus der bombastischen Präsentation hervor.

Motor Mash

Es gibt Rennspiele, und es gibt solche, die nur bedingt in diese Kategorie fallen. Spätestens seit »Micro Machines« hat sich das Genre weiterentwickelt, die Sicht von schräg oben ist »in«. Nach dem Erfolg von »Death Rally« kommt aus dem Softwarehaus Eutechnyx (ehemals Merit Studios) »Motor Mash«. Die BPjS braucht gar nicht erst aufzuhorchen: Anders als der Vertreter von »3D Realms« dürfen Sie weder Fußgänger plätten, noch Minen legen. Lassen Sie sich aber nicht zu sehr von der Cartoon-mäßigen Grafik verzücken – Geschiebe und Gedränge ist an der Tagesordnung. Die Raserei findet in unterschiedlichen Geländen statt, vom Dschungel durch den wilden Westen bis ins sagenhafte Atlantis. Jeder der zwölf Charaktere, deren Identität Sie annehmen können, hat sein eigenes, unkonventionelles Gefährt zu bieten. Selbstmurmelnd ist Motor Mash auch netzwerkfähig und soll einen Split-Screen-Modus bieten. Bis zum Dezember müssen Sie sich allerdings noch gedulden, bevor Sie sich ins Getümmel stürzen dürfen.



Matchday 3

Ocean hat mit »Matchday 3« neben »UEFA« noch ein zweites heißes Fußballeisen im Feuer. Alte Hasen erinnern sich noch an die alten Matchdays, die auf den 8-Bit-Maschinen wohl die besten Fußballspiele waren. Die Programmiergruppe Cranberry Sauce wird angeführt von Jon Ritman, der sich auch für Klassiker wie »Batman« und »Head over heels« verantwortlich zeigte. Matchday 3 soll echte Spielvarianten erlauben, wie zum Beispiel tiefe Pässe in den Rücken der Abwehr. Somit spielen Sie einen Paß nicht automatisch zum nächsten Mann, sondern müssen selber Lücken in den gegnerischen Reihen suchen.

Jeder Spieler besitzt drei Eigenschaften, die Sie auf Wunsch auch ändern. Die Gesamtleistung muß jedoch gleich bleiben. Grafisch will das Spiel mit den eckigen Polygon-Figuren abrechnen, dank der neuen »Polar Sprout«-Technologie. Sie treten mit einer von 24 Nationalmannschaften an, gegen den Computer oder – via Modem oder Netzwerk – natürlich auch gegen Freunde. Matchday 3 soll noch im November dieses Jahres erscheinen.

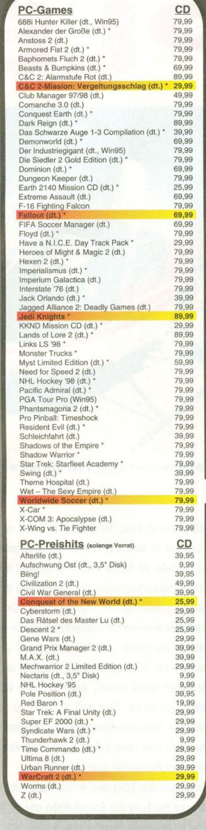
Transparente Explosion und weitere grafische Finessen dürfen Sie demnächst bestaunen. (Shattered Reality)

Wing Commander läßt grüßen: Infinity-War kommt mit einer spannenden Geschichte und brillanter Grafik daher.

Shattered Reality

Regelmäßigen Lesern wird der Titel bekannt vorkommen. In der Tat finden Sie in der Ausgabe 11/96 ein zweiseitiges Preview zu »Shattered Reality«, einer 3D-Weltraumschlachtsimulation. Nachdem Ocean das Spiel in der Versenkung hat verschwinden lassen, ist es plötzlich wieder aufgetaucht, und soll noch dieses Jahr erscheinen, sowohl für DOS als auch für Windows 95. Die spektakuläre Grafik-Engine »SurRender« hat nichts von seiner Faszination verloren: Transparente Objekte, Mip-Mapping und Echtzeit-Morphing sind mit von der Partie. Shattered Reality spielt im Jahre 3270 auf dem Planeten Karelia Beta, der reich an Bodenschätzen ist und über 50 unterirdische Städte beherbergt. Der Plot ist einfach, das Spiel wohl nicht: Fünf politische Parteien wie auch eine Unzahl an Kopfgeldjägern und Piraten jagen Ihr Schiff durch 30 000 Sektoren. Es existiert kein linearer Spielverlauf, jede Ihrer Entscheidungen nimmt Einfluß auf weitere Aktionen. (ab)

TEUFLISCH GUT!



PC-Games	CD
688i Hunter Killer (dt., Win95)	79,99
Alexander der Große (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.) *	79,99
Beasts & Bumpkins (dt.) *	69,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2-Mission: Vergeltungsschlag (dt.) *	29,99
Club Manager 97/98 (dt.)	49,99
Comanche 3.0 (dt.)	79,99
Conquest Earth (dt.) *	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.) *	39,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Industriegigant (dt., Win95)	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.) *	79,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99
Earth 2140 Mission CD (dt.) *	25,99
Extreme Assault (dt.)	69,99
F-16 Fighting Falcon	79,99
Fallout (dt.) *	69,99
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day Track Pack *	29,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hexen 2 (dt.) *	79,99
Imperialismus (dt.) *	79,99
Imperium Galactica (dt.)	79,99
Interstate '76 (dt.)	79,99
Jack Orlando (dt.) *	39,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	79,99
Jedi Knights *	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Links LS '98 *	79,99
Monster Trucks *	79,99
Myst Limited Edition (dt.) *	59,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
NHL Hockey '98 (dt.) *	79,99
Pacific Admiral (dt.) *	79,99
PGA Tour Pro (Win95)	79,99
Phantsmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pro Pinball: Timeshock	79,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shadows of the Empire *	79,99
Shadow Warrior *	79,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Swing (dt.) *	39,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.)	79,99
Worldwide Soccer (dt.) *	79,99
X-Car *	79,99
X-COM 3: Apocalypse (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Afterlife (dt.)	39,95
Aufschwung Ost (dt., 3,5" Disk)	9,99
Biing!	39,95
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civil War General (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.) *	25,99
Cyberstorm (dt.)	29,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Descent 2 *	25,99
Gene Wars (dt.)	29,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
M.A.X. (dt.)	39,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	29,99
Nectaris (dt., 3,5" Disk)	9,99
NHL Hockey '95	9,99
Pole Position (dt.)	39,95
Red Baron 1	19,99
Star Trek: A Final Unity (dt.)	29,99
Super EF 2000 (dt.) *	29,99
Syndicate Wars (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
Time Commando (dt.) *	29,99
Ultima 8 (dt.)	29,99
Urban Runner (dt.)	39,99
WarCraft 2 (dt.) *	29,99
Worms (dt.)	29,99
Z (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

"Aber Hallo"-Compilation

Der Produzent, Grand Prix 1, Dime City, Hollywood Pictures, Mad News, Whales Voyage 1+2, Kingdoms of Germany, Der Clou, The Hind, Skat Spezial, Schach, Super Space Invaders, Winzer

plus 36 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,95**

Unser Tip des Monats:

Little Big Adventure 2

Twinsens Abenteuer geht weiter! Es erwarten Sie wunderschön gezeichnete Grafiken, samtweiche Animationen, ausgewogene Rätsel und eine umfangreiche Geschichte. Mit der gelungenen Mischung aus Adventure, Denkspiel und Jump 'n' Run kommt garantiert auch bei Profis so schnell keine Langeweile auf.

dt., CD-ROM *

79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

MDK
dt., CD-ROM
39,99

Road Rash
dt., CD-ROM *
29,99

Steel Panthers 2
dt., CD-ROM
29,99

Sherlock Holmes 2
dt., CD-ROM *
29,99

Constructor

dt., CD-ROM *

69,99

AD&D Forgotten Realms

Secrets of the Silver Blades, Gateway to the 7th Frontier, Treasures of the 7th Frontier, Menzoberranzan, Curse of the Azur Bonds, Hillsfar, Eye of Beholder 1-3, Dungeon Hack, Pool of Radiance, Pools of Darkness

12 Klassiker auf 4 CD-ROM's

komplett **49,99**

Warlords 3

Das rundenbasierte Fantasy-Strategie-Spiel geht in die dritte Runde. Neben vielen neuen Helden und Zaubersprüchen sorgen der Netzwerk-Modus und die verbesserte Grafik für Langzeitmotivation!

dt., CD-ROM * **79,99**

Dark Colony

dt., CD-ROM *

69,99

Einladung
zu einer Autogrammstunde mit Fußballstar
Sean Dundee
Mittwoch, 10. Sept. 1997, ab 15.30 Uhr in der Filiale Berlin – Bismarckstraße.

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Unsere Filialen:









Media Point **Berlin – Neukölln** Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	Media Point **Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Media Point **Berlin – Steglitz** Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Media Point **Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Media Point **Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Media Point **Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Media Point **???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Media Point **Berlin – Steglitz** Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Media Point **Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	Media Point **Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Media Point **Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	Media Point **Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Media Point **Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85	Media Point Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!









Besuch bei Shiny Entertainment

SHINY HAPPY PEOPLE

Shiny Entertainment, bekannt durch innovative Spiele wie »Earthworm Jim« oder »MDK«, bastelt an den ersten 32-Bit-Titeln. Wir schauten nach der E3 im kalifornischen Laguna Beach vorbei und warfen einen Blick auf die neuen Projekte.



David Perry spielt nicht nur am Computer: Hier mit seiner rasanten Dodge Viper und einem noch schnelleren Sporthubschrauber.

Viele Menschen beneiden einen Spieleredakteur um seinen Job: Den ganzen Tag spielen, interessante Entwickler interviewen und Firmen rund um den Globus besuchen. Doch möchten Sie wirklich 50 und mehr Stunden pro Woche im miefigen Feldkirchen verbringen? Auch wir könnten uns etwas Schöneres vorstellen: ein Büro direkt an der Pazifikküste, in der Mittagspause den Strand entlang schlendern, und während eines kreativen Blackouts einfach mit dem Surfbrett in die Fluten springen. Für David Perry ist dieser Traum Wirklichkeit geworden: Seine Karriere führte ihn vom regnerischen England an die sonnige Westküste der USA. Früher schrieb er Bücher über das Spieleprogrammieren, verfaßte Klassiker wie »Pyjamarama« für Sinclairs Spectrum oder Auftragsarbeiten wie »Aladdin« von Virgin. Dann brachte er die eigene Firma Shiny Entertainment mit »Earthworm Jim« und »MDK« zum Erfolg. Sie residiert im Künstlerdorf Laguna Beach, eine Autostunde südlich von Los Angeles, direkt am Pacific Coast Highway. Nur einen Steinwurf von der Westseite des Gebäudes entfernt ringt der pazifische Ozean mit dem Festland hartnäckig um einen kleinen Sandstreifen – ideal fürs Surfen.

Gestatten, mein Name ist Wex Major. (Wild 9)

Als wir bei Shiny eintreffen, führt David gerade einer Gruppe japanischer Journalisten seine Computersammlung vor. Auf dem Tisch stehen Oldies wie der Sinclair ZX-80 oder obskure Lenkräder längst vergessener 8-Bit-Konsolen. »Oh, da haben wir ja noch mehr Besucher«, staunt Perry und läßt noch ein paar Stühle in den schon vollen Konferenzraum bringen. »Während wir die Demos startklar machen, erzähle ich Euch schon einmal etwas über unsere neuen Spiele.« Zwei davon, »Fly by Wire« und »Wild 9«, erscheinen zuerst für die PlayStation, werden aber mit großer Wahrscheinlichkeit für den PC umgesetzt. »Messiah« ist ein reinrassiger PC-Titel, der wie die anderen beiden im ersten Quartal '98 erscheinen soll.

Messiah

Am Ende der Welt werden die sieben Siegel geöffnet und die sieben Apokalypsen auf die Menschheit losgelassen. Ein Kampf zwischen den Mächten des Himmels und der Hölle wird entbrennen, in dem das Böse endgültig besiegt wird. Das paßt dem Teufel natürlich nicht, und so schickt er heimlich einen Abgesandten auf die Erde, um für die zukünftige Schlacht ein paar Vorteile herauszuschlagen. Im Himmel wird das verständlicherweise gar nicht gern gesehen. Die Engel erschaffen einen kleinen Fratz mit zwei Flügeln namens Bob, der das heilige Licht in sich trägt und sich den Soldaten der Hölle stellen muß. Nebenbei muß Bob die sieben Siegel sichern, damit sie nicht vorzeitig gebrochen werden. Dazu muß er in bis zu 60 verschiedene Personen »hineinfahren«, sie übernehmen und durch viele Level lenken, bevor er am Ende dem höllischen Widersacher gegenüber steht.

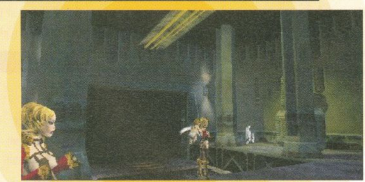
Wenn auch die Story des Action-Titels eine hanebüchene Mischung aus Endzeit-Wahn und biblischen Prophezeiungen ist, macht die Grafik schon jetzt einen prächtigen Eindruck. »Wir schaffen mit einem Pentium/166 auf reiner Softwarebasis das, was im großen Stil erst in zwei Jahren möglich sein wird«, prophezeit Perry. »Der Computer kennt die Bewegungsabläufe der Spielfiguren, benutzt Echtzeit-Deformation und -Interpolation, um von jedem beliebigen Frame auf den anderen zu wechseln.« So sollen die Bewegungen der Akteu-

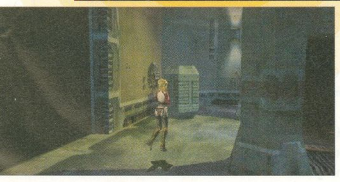
re flüssig wie nie zuvor sein: Es muß nicht erst ein Bewegungsablauf beendet werden, an den dann der nächste angehängt wird. »Wenn eine Figur springt, stoppt sie automatisch rechtzeitig und nicht erst dann, wenn sie schon in der Luft hängt«, erläutert David. »Außerdem verwenden wir volumetrische Beleuchtung. Das heißt, wenn durch ein Loch in der Decke Licht einfällt, streicht das nur über die Teile eines Körpers, die sich da durchbewegen.« Grau ist alle Theorie – doch was wir anschließend auf einem PC sehen, verschlägt uns den Atem. Fließend bewegt sich eine Frau um die eigene Achse, tanzt oder zoomt stufenlos in die Tiefen des Monitors und wieder zurück. Im Zusammenspiel mit der Umgebung ergibt sich so eine mehr als perfekte Illusion. Auf der ECTS in London soll eine erste spielbare Version gezeigt werden.

Fly by Wire & Wild 9

Fly by Wire ist eine Modellhubschraubersimulation. Perry: »Das ideale Spiel für Journalisten und Firmenchefs. Es ist so einfach, daß man es auch beim Telefonieren spielen kann. Ein Besucher hat das neulich zwei Stunden am Stück gezockt, und dabei ist es noch lange nicht fertig.« In der Tat – das Spiel sieht leicht aus, ist aber doch schwieriger, zumal am Entwicklungs-PC eine echte Modellflugzeugfernsteuerung angeschlossen war.
Der Action-Titel Wild 9 ist schon seit einem Jahr in der Mache. David Perry feuerte vor wenigen Wochen trotzdem kurzerhand fast alle Mitwirkenden, weil deren Resultate nicht seiner Vision entsprachen und sich die Teammitglieder öfter in den Haaren hatten. Seit dem laufen die Arbeiten besser – Shinys erster 32-Bit-Titel soll schließlich wieder ein Meilenstein werden. Als Teenager Wex Major stranden Sie in einem fremden Universum und schließen sich mit acht verwaisten Kindern zur Superheldentruppe Wild 9 zusammen. »Wild 9 ist das erste Spiel, in dem Du Deine Gegner quälen kannst«, erklärt David. Dieses zweifelhafte Feature könnte in Deutschland für zusätzliche Brisanz sorgen. Mit einem elektrischen Strahl heben Sie den schreienden Widersacher in die Höhe, entfachen unter ihm ein kleines Feuerwerk und lassen ihn dann darin verschwinden. (ra)







Bob streift durch eine Lagerhalle, fährt in den Körper einer Prostituierten und erkundet darin weiter die Umgebung. (Messiah)

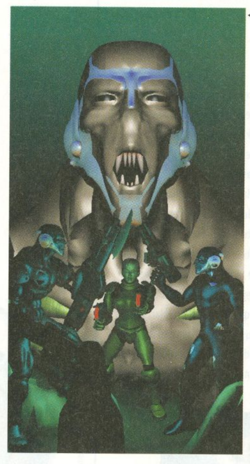
Zu Besuch bei Grolier Interactive

PERFECT XEN

Mitten unter romantischen kleinen Häusern und den bekannten Colleges Oxfords steht unscheinbar das Bürogebäude von Grolier Interactive. Was sich hinter der schlichten Fassade versteckt, ist ein in der Softwarebranche relativ neues, ehrgeiziges Unternehmen. Nach »Golden Gate Killer« und »Banzai Bug« sollen nun »Perfect Assassin« und »Xenocracy« den Computermarkt beglücken.

Der perfekte Killer

»Perfect Assassin« entspringt zum größten Teil der Feder von Kev Walker, der sich schon durch seine Arbeit an »Judge Dredd« einen Namen machte. Doch stammen von dem englischen Comiczeichner nicht nur die Entwürfe und Charakterskizzen, er ist auch für die komplette Hintergrundgeschichte verantwortlich. Diese beginnt zwar wie jeder mittelmäßige Science-Fiction-Roman, verdichtet sich aber im Verlaufe des Spiels zu einem sehr komplexen, fesselnden Plot. Alles nimmt seinen Anfang, als die Pra'min, eine durch und durch böse Rasse, die Wächter des Universums überwältigen. Dort stehlen sie einen mächtigen Kristall, der ihnen Zugang zur Quelle des Weltalls verschafft. Da Sie die damit verbundene Machtübernahme durch die Pra'min natürlich um jeden Preis verhindern müssen, schlüpfen Sie in die Rolle des Profi-Killers Charon. Dieser Hybrid aus Mensch und Maschine hat allerdings ein kleines, wenn auch entscheidendes Problem: sein Gedächtnis. Er hat es nämlich verloren. Somit muß er gleichzeitig gegen die Leere im eigenen Kopf und die machthungrigen Pra'min kämpfen.



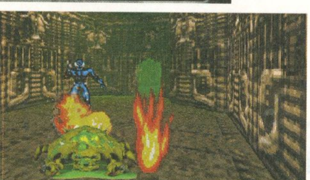
◀ Der Perfect Assassin Charon, sein Gegenspieler Rochan und der finstere Gott Archon. Vertauscht man nun die Buchstaben jedes einzelnen, dann ...

Zu späterem Zeitpunkt taucht außerdem ein fieser Gegenspieler namens Rochan auf. Irgendwann kommt der Spieler dann ins Grübeln: Rochan und Charon? Warum klingen die beiden Namen nur so verdammt ähnlich? Es entwickelt sich eine klassische Science-Fiction-Geschichte, die Zeit- und Dimensionsreisen sowie einige Überraschungen enthält.

Auch wenn es der Titel nicht vermuten läßt, steckt hinter Perfect Assassin ein recht typisches Adventure. Zwar enthält es ebenfalls einige Action-Einlagen, doch basiert das Grundkonzept auf dem Lösen von Puzzles und Rätseln. In gewohnter Weise tragen Sie Gegenstände umher und führen mehr oder weniger aufschlußreiche Gespräche. Hierbei ist das Dialogsystem sehr ausgeklügelt. Nicht das einfache Anklicken von soundsoviel alternativen Aussagen bringt Charon in Unterhaltungen weiter. Aus einer großen Anzahl von Satzfetzen stellt er mit Hilfe von neu kennengelernten Lokalitäten und gefundenen Objekten sinnvolle Fragen oder Aussprüche zusammen. Darüber hinaus unterscheiden sich die Konversationen in ihrer Herzlichkeit. Entweder schnurrt der liebe Charon wie ein kleines Kätzchen, oder er hält dem Interviewten drohend sein großes Kaliber unter die außerirdische Nase. Versucht er jedoch die falsche Person einzuschüchtern, kann es schon mal zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung kommen. Ist dies der Fall, zückt Charon seine Waffe, ein Fadenkreuz erscheint, und per Maus zerlegen Sie seine Gegner in handliche Einzelteile. Das fertige Spiel wird im September dieses Jahres auch auf dem deutschen Markt erscheinen.



Charon ist im Gespräch mit einem Doolan vertieft.



Unser Held handelt stets nach dem Motto: Nur ein toter Pra'min ist ein guter Pra'min.

Fremdherrschaft

»Xenocracy«, schon bekannt unter dem Arbeitstitel »UPN«, sieht seiner Fertigstellung entgegen. Sie versuchen, als Mitglied einer unabhängigen Sicherheitsschwadron Ordnung in den Weiten des Weltalls zu schaffen. Genauer gesagt, geht es um den schwelenden Konflikt zwischen der Erd-, Mars-, Venus- und Merkur-Regierung. Ihre Aufgabe ist die Erhaltung des Gleichgewichts inmitten dieser vier Parteien. Unglücklicherweise gesellen sich in das ohnehin unübersichtliche Schlachtgetümmel noch eine Horde wildgewordener Aliens. Somit treten Sie und Ihre Kollegen in Ihren Raumschiffen zum Kampf für vier und gegen fünf ver-

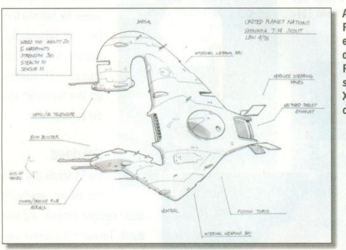
PERFECT ASSASSIN – FACTS

▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	September '97
▶ Besonderheiten:	3D-Welt mit über 100 Schauplätzen; über ein Dutzend Alienrassen; Dialogsystem mit verknüpfbaren Textbausteinen; originelle Hintergrundgeschichte.

XENOCRACY – FACTS

▶ Genre:	Raumschiff-Simulation
▶ Termin:	3. Quartal '97
▶ Besonderheiten:	Dynamische Missionen; kein Gut oder Böse, sondern vier Opponenten, die sich die Waage halten sollen; frei definierbares HUD-System; Missionen zum Selberbauen.

OPHOBIE

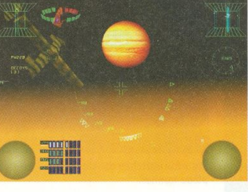


Auf dem Reißbrett entstehen die neuen Raumschiffe Xenocracys.

schiedene Rassen an. Hier liegt auch gleich die erste Neuerung und Stärke von Xenocracy. Alle Missionen, die Sie in Ihrem Pilotendasein hinter sich bringen, greifen ineinander. Schaffen Sie es also nicht, einen Angriff der Marsianer auf die Erde abzuwehren, dürfen Sie sicher sein, daß die Kampfstärke der Erdlinge sinkt und die der Marsbewohner steigt. Damit ergibt sich bei der nächsten Attacke der Marsstreitkräfte gegen andere Rassen ein deutlicher Vorteil für die Bürger des roten Planeten. Da gerade die Erhaltung des Gleichgewichts den Spielwitz ausmachen soll, baden Sie als Spieler die ungerechte Kräfteverteilung aus. Hierbei absolvieren Sie sowohl Kämpfe in den Tiefen des Raums als auch Scharmützel über nebelverhangenen Planetenoberflächen. Jedes Mal, wenn Erfolg Ihre Anstrengungen krönt, erhalten Sie einen ordentlichen Batzen Geld. Diesen stecken Sie natürlich sofort wieder in die Erforschung neuer Technologien, damit Ihre Raumschiffe immer up-to-date bleiben und um mit den feindlichen Gleitern mitzuhalten. Auch spieltechnisch verspricht Xenocracy einige Neuerungen. Eine wäre die Unterstützung von Grafikkarten mit 3D-Beschleunigern, was bei Programmen ähnlich »Wing Commander« noch eher selten der Fall ist. Eine weitere nennenswerte Besonderheit stellt das selbst programmierbare HUD-System (Head-up-Display) dar. Es gewährt Ihnen völlige Sichtfreiheit innerhalb des Cockpits, was definitiv für erhöhten Realismus sorgt. Das alles gibt es im dritten Quartal dieses Jahres in einem Universum auch in Ihrer Nähe. (vs)



▲ In Xenocracy dienen die Monde der Planeten den Menschen als Minen. Feindliche Flotten greifen diese gerne an.



Xenocracy bietet auch Missionen auf Planeten- beziehungsweise Mondoberflächen. ▶

Besuch bei Wheelhaus

DÜSTERE AUSSICHTEN

Nach fast achtzehn Monaten steht »G-Police« kurz vor der Fertigstellung. PC Player reiste nach England, um das futuristische Actionspiel zu bestaunen.

Es bedarf schon einer kleinen Odysee, um nach Stroud zu finden, einer schläfrigen englischen Kleinstadt, eine Autostunde von Bristol entfernt. In einem alten Lagerhaus sitzt die kleine Programmiertruppe Wheelhaus, eines der sechs Entwicklerbüros von Psygnosis, die über ganz England verstreut liegen. Wheelhaus existiert seit zwei Jahren und zeigte sich bisher für das Spiel »Assault Rigs« verantwortlich. Im Moment arbeiten die Programmierer an »Overboard« (siehe Preview auf Seite 46) und an »G-Police«, das uns Ross Thody, der Produzent, vorstellte.

G-Police ist ein Actionspiel mit Strategie-Einlagen. Wir schreiben das Jahr 2097, unser Planetensystem wird von mehreren großen Kooperationen kontrolliert. Diese haben eine unabhängige Polizeitruppe names G-Police auf die Beine gestellt – hauptsächlich, um ihre eigenen Produktionsstätten zu schützen. Sie übernehmen die Rolle von Jeff Slater, der sich eigentlich nicht der verruchten Truppe anschließen wollte. Nachdem jedoch seine Schwester auf dem Jupitermond Callisto unter mysteriösen Umständen ums Leben kam, meldet er sich doch zum Dienst bei der Polizei. Insgesamt 35 Missionen umfaßt das Spiel, nach jeweils fünf erfahren Sie in Videosequenzen mehr über den Tod von Slaters Schwester und den zweifelhaften Absichten der Nanosoft-Kooperation. Als G-Polizist steuern Sie einen Havoc: ein futuristischer Helicopter ohne Rotorblätter, sondern mit Schubantrieb. Sie beladen den Havoc nicht selbst vor jeder Mission, die Waffen sind jeweils vorgegeben. Haben Sie fast alle Waffen aufgebraucht, suchen Sie Nachrüstungs-Stützpunkte, um Ihre Feuerkraft wieder zu verstärken.



Die Köpfe hinter G-Police: Der Produzent Ross Thody (1), der Chef Graham Davis (2) und den Kopf der Programmiertruppe, Neil Duffield (3).

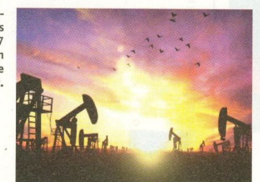
Hetzjagd

Die 51 Städte des Callisto liegen geschützt unter riesigen Kuppeln und sind durch Tunnel miteinander verbunden. Die Atmosphäre ist eindeutig von Filmen wie Blade Runner und Outlands inspiriert: Sie fliegen durch Straßenschluchten, die von düsteren Wolkenkratzern voller greller Werbetafeln flankiert sind. Um das Gefühl zu verstärken, daß Sie durch besiedelte Gebiete jagen, ist eine Menge Verkehr auf den Straßen zu beobachten – die Autos halten sogar an roten Ampeln und verursachen Staus. Lassen Sie sich jedoch nicht zu sehr von der Umgebung ablenken, sondern kümmern Sie sich um Ihre Aufgaben. Jeder Auftrag enthält Primär- und Sekundärziele. Sie bestehen eine Mission, indem Sie nur die Primärziele erfüllen, was Ihnen jedoch nicht die maximale Punktzahl einbringt.

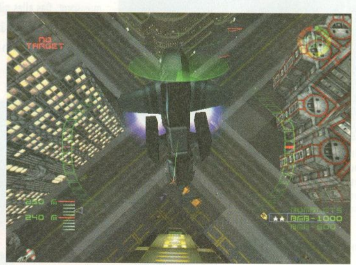
Das Spiel bietet eine ausgewogene Mischung aus heftigen Kämpfen und leichteren Aufgaben. In der ersten Mission müssen Sie zuerst zwei Gleiter abschießen, dann Kisten nach illegalen Substanzen scannen und



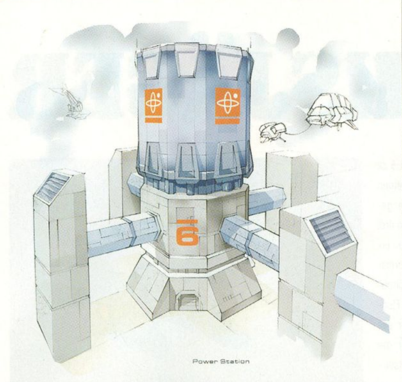
Dies ist keine Videosequenz. In G-Police dürfen Sie solche Explosionen öfter bestaunen.



Im Vorspann erfahren Sie, warum es im Jahre 2097 keine so schönen Sonnenuntergänge mehr gibt.

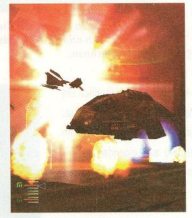


Die futuristischen Städte des Callisto-Mondes erinnern stark an Blade Runner.



Seit Januar 1996 wird an dem Spiel gearbeitet, hier eine der ersten Skizzen.

zuletzt jenen von vier Lastern ausfindig machen, der diese Kisten in die Stadt bringt. Später haben Sie weitaus effektivere Waffen in Ihrem Arsenal, wie eine 1000 Kilo Bombe, um große Bodenziele in Schutt und Asche zu verwandeln. Schwer gepanzerte Transportschiffe werden mit einem wuchtigen Plasmastrahl in Stücke gerissen, die Waffe braucht jedoch sehr lang, um sich neu aufzuladen. Das Prunkstück von G-Police ist sicher die Grafik. Ross zeigte uns zuerst die PlayStation-Version, die drei Wochen weiter als die PC-Variante ist. Es war unglaublich, wie flüssig die Grafik aussieht. Ross erzählte, wie sein Team bald bemerkt hatte, daß sie alles optimieren müssen, um das Spiel zum Laufen zu bringen. Die PC-Version wird von dem Konsolenspiel übernommen, sieht aber noch besser aus, weil der PC doch ganz andere Möglichkeiten bietet, sagte Ross. Als er dann das Spiel am PC mit einer 3Dfx-Grafikkarte vorführte, sahen wir, wie brillant G-Police wirklich daherkommt, wenn auch etwas langsam. Neil Duffield, der Chef-Programmierer, erklärte, daß ein paar Tage zuvor die Grafik viel flüssiger lief, nach ein paar kleinen Änderungen jedoch wieder merklich langsamer wurde. Er ist sich aber sicher, dieses Problem schnell in den Griff zu bekommen.



Die Explosionen sehen in den Außenansichten noch spektakulärer aus.

Übrigens unterstützt G-Police als eines der ersten Spiele den neuen AGP (»Accelerated Graphics Port«). Es soll aber wohl noch einige Zeit dauern, bis es die passende Hardware dazu gibt. Bisher soll es zwei Pentium2-Motherboards geben, die mit dem AGP arbeiten. Die deutsche Sprachausgabe war ebenfalls zu bewundern: Jeff Slaters Stimme stammt von Wolfgang Pampel (Harrison Ford), sein Chef wird gesprochen von Klaus Kindler (Clint Eastwood). (ab)

G-POLICE – FACTS

- **Genre:** Psygnosis
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Unterstützt viele 3D-Grafikkarten; bombastische Explosionen; düstere Zukunftsatmosphäre; unterstützt das neue AGP-Interface.

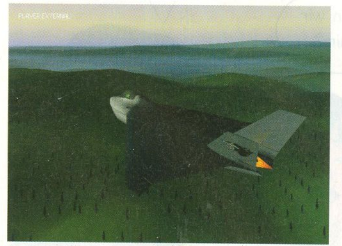
Joint Strike Fighter

DER VOLKSJÄGER

Im norwegischen Oslo ist das Softwarehaus Innerloop beheimatet. Bei einem kurzen Besuch ließen die Programmierer uns hinter die Kulissen ihres neuen Flug-Projektes schauen.

Die Programmierer haben sich des aktuellsten Konzepts der US Air Force angenommen, dem »Joint Strike Fighter« JSF. 1993 veranlaßte die US-Regierung eine Ausschreibung mit dem Ziel, ein Flugzeug zu entwickeln, das verschiedene Funktionen übernehmen kann und zugleich preisgünstig ist. Nachdem der Entwurf von McDonnel/Douglas verworfen wurde, bewerben sich nun Lockheed/Martin mit der X-35 und Boeing mit ihrer X-32 um den Vertrag. Die bisherige Erfahrung von Boeing mit militärischen Flugzeugen beschränkt sich dabei auf Bomber. Der JSF soll die F-16, die F/A-18 und die A-10 bei den Amerikanern und bei den Briten den Sea Harrier ersetzen. Der einsitzige Jet besitzt das gleiche Triebwerk wie die F-22, allerdings nur eines davon. Dies reicht aus, um das getarnte Flugzeug auf Mach 1.5 zu beschleunigen. Um seinen vielfältigen Aufgaben gerecht zu werden, werden drei verschiedene Versionen erhältlich sein: Eine »normale« zum Start auf gewöhnlichen Flughäfen, eine Flugzeugträger-Variante für das Marine Corps und für die Engländer ein Senkrechtstarter. Mit maximal 38 Millionen Dollar nach heutigen Preisen würde die Maschine nur ein Drittel einer F-22 kosten und somit eine Art »Volksjäger« sein. Allerdings wäre es das erste Mal, daß ein Army-Projekt nicht letztendlich ein Vielfaches von dem veranschlagten Betrag verschlingt. Trotzdem hoffen die Verantwortlichen, von dem im Jahre 2008 zum Jungfernflug aufsteigenden Jet bis 2030 rund 3000 Einheiten in das In- und Ausland absetzen zu können.

Eine Ortschaft entsteht: Zunächst werden die Häuser als Drahtgitter erzeugt, dann Texturen darüber gelegt.



Die Boeing X-32 im Tiefflug. Achten Sie auf die Bodendetails.



Die Zukunft schon heute auf Ihrem PC

Innerloop hat das Glück, sich – zumindest was das simulierte Objekt betrifft – nicht mit ihren Konkurrenten so streiten zu müssen wie Boeing und Lockheed/Martin. Die X-32 und X-35 erleben mit diesem Programm ihre PC-Premiere. In vier verschiedenen Gebieten wie Kolumbien und Afghanistan geht es miesen Drogenbaronen und anderen interkontinentalen Bösewichten an den Kragen. Interessant ist übrigens dabei die Missionsaufteilung: Anstelle einer üblichen Kampagne mit linearen Aufträgen gibt Ihnen der Rechner eine Reihe von Primärzielen vor, die Sie innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erledigen müssen. Wie von den einzelnen realen Truppenteilen geplant, greifen Sie dabei auf Lenkbomben, »AMRAAM«- oder »Sidewinder«-Raketen zurück. »Das gesamte Geschehen spielt sich hauptsächlich bis 5000 Fuß ab, denn in großer Höhe kommt kein rechtes Geschwindigkeitsgefühl auf«, berichtet Thomas Hagen, Kopf des Programmierteams. Daher sind alle Bodenobjekte sehr detailliert dargestellt, die südkoreanische Hauptstadt Seoul etwa entspricht in Häusern und Straßen ihrem tatsächlichen Vorbild. Mehrere Sätze Texturen sorgen dafür, daß das Terrain beim Tiefergehen nicht »aufpixelt«, wie auch den Bildern zu entnehmen ist. Selbst direkt über dem Grund sind keine großen Bildpunkte zu sehen. Starterlaubnis gibt Innerloop erst Anfang Oktober. Bis dahin lassen wir jedenfalls die Triebwerke warmlaufen, und versorgen Sie dann mit einem ausführlichen Test. **(fb)**



Das komplette Innerloop-Team mit Lead Programmer Thomas Hagen (siehe Kreis).



Einer der beiden Hauptdarsteller des Programms, die Lockheed/Martin X-35. Auch ohne 3D-Beschleuniger dürfen Sie mit Lens-Flare-Effekten rechnen.



Als Flügelmänner stehen Ihnen auf Wunsch auch F-22 zur Verfügung.

JOINT STRIKE FIGHTER – FACTS

► **Hersteller:**	Innerloop
► **Genre:**	Flugsimulation
► **Termin:**	Oktober '97
► **Besonderheiten:**	Simulation von Prototypen; keine feste Missionsaufteilung in den einzelnen Kampagnen.

IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!



Mit dem

ist



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten





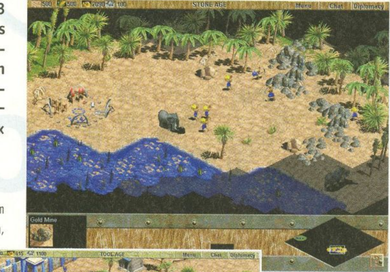
Microsoft

DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZU

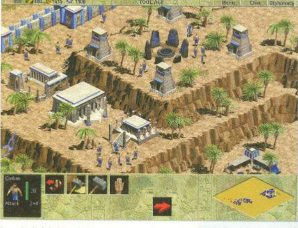
Im Rahmen eines kurz nach der E3 anberaumten Vor-Ort-Termins gestattete uns Microsoft Deutschland, einen etwas intensiveren Blick auf vier ihrer vielversprechendsten Neuheiten zu werfen – wer könnte dazu schon »Nein« sagen?

Age of Empires

Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategicals und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden. Entwickelt wurde es von Bruce Shelley, dem langjährigen Co-Designer von Sid Meier und Mitentwickler seiner beiden Microprose-Klassiker »Civilization« und »Railroad Tycoon«. Die Siedlungsaktionen starten im Jahr 10.000 v. Chr. und werden mit einer von zwölf zur Wahl stehenden antiken Kulturen (Chinesen, Ägypter, Griechen...) durchgeführt. Bis das Spiel mit dem Beginn christlicher Zeitrechnung endet, werden Sie vier grafisch unterschiedliche Epochen von der Stein- bis zur Eisenzeit durchlaufen haben. Konkurrierend mit bis zu acht Stämmen, die wahlweise vom Computer oder menschlichen Gegenspielern betreut werden, müssen Sie Ihr Völkchen auf einer isometrischen und in 90-Grad-Schritten drehbaren Landkarte ansiedeln. Dies geschieht in vier Kampagnen mit insgesamt 32 Szenarien, in denen legendäre Heldentaten wie die Belagerung Trojas oder Jasons Suche nach dem goldenen Vlies anstehen. In der Praxis errichten Sie mehr als ein Dutzend freistehender Gebäude wie etwa Kasernen oder Wachtürme. Die hierfür benötigten Rohstoffe Stein, Gold und Holz werden durch Steinbrüche, Minen und Holzfäller erwirtschaftet, während Bauern, Fischer und Jäger für die Nahrungsproduktion verantwortlich zeichnen. Den Feind nehmen Sie dagegen mit upgradefähigen Söldnern und Schiffen, die sie à la »Warcraft 2« einzeln oder als eingerahmte Truppe durch die Landschaft scheuchen, aufs Korn.



Die Speerträger gehen zwecks Nahrungsbeschaffung auf Elefantenjagd.



Das Spiel lebt nicht zuletzt von seiner prächtig animierten Präsentation. (Age of Empires)

AGE OF EMPIRES – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Entwickelt von Bruce Shelley dem Co-Designer von »Civilization«; 32 Szenarien; Mehrspieleroption für acht Spieler.

Close Combat 2: A Bridge too far

Zwar nicht über sieben, immerhin aber über fünf Brücken müssen Sie als alliierter oder deutscher Kommandant gehen, um das Schlachtfeld in einer großen Kampagne oder einer noch nicht feststehenden Zahl teileditierbarer Einzelszenarien als Sieger zu verlassen. Das hochtaktische Echtzeit-Strategical ist der offizielle Nachfolger von »Close Combat« und hat ein weiteres Mal den Zweiten Weltkrieg zum Thema. Diesmal geht es um die historische Operation »Market Garden«, in welcher die Alliierten wichtige Rheinbrücken erstürmten. Ergo kämpfen Sie in kleinen Scharmützeln um minimale strategische Vorteile, suchen Schutz in herumstehenden Häusern und zehren derweil vom begrenzt hereintrudelnden Treibstoff- und Munitionsnachschub. Ein kluger Kommandant überfordert vor allem seine Jungs nicht allzu sehr, denn die Soldaten verfügen über eine gewisse eigene Intelligenz, so daß sie in aussichtslosen Situationen allzu leicht das Hasenpanier ergreifen. Das mit seinen 16-Bit-Farben für Genremaßstäbe optisch recht ansprechend in Szene gesetzte Gemetzel kann per Modem, Direktverbindung, Internet oder Netzwerk auch von zwei menschlichen Generälen betrieben werden und soll im November den Markt erstürmen

CLOSE COMBAT 2 – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** November
- **Besonderheiten:** Realistisches Verhalten der Soldaten; umfangreiche Mehrspieleroptionen; basiert auf der Weltkrieg 2-Operation »Market Garden«.

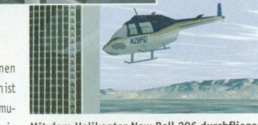
Eine der strategisch wichtigen Brücken liegt unter schwerem Beschuß. (Close Combat)



Die Kämpfe bleiben größtenteils den Bodentruppen vorbehalten



Das adrette Cockpit eines Learjet 45



Mit dem Helikopter New Bell 206 durchfliegen Sie auch Hochhausschluchten

Microsoft Flight Simulator 98

Wenn Microsoft über einen Spieleklassiker verfügt, dann ist das sicherlich der Flight Simulator, der in diesem Jahr sein fünfzehnjähriges Bestehen feiert und für sich in Anspruch nimmt, eines der meistverkauften PC-Spiele aller Zeiten zu sein. Und auch die Neuauflage setzt wieder auf einen bislang unerreichten Rekord in puncto Realismus: So wird das virtuelle Cockpit über hochauflösende texturierte Instrumente mit echten Anzeigen verfügen. Drei der insgesamt acht zur Verfügung stehenden Maschinen (»Boeing 737«, »Sopwith Camel« ...) sind neu: Neben der »Cessna 182 Skylane« steht mit der »New Bell 206« sogar erstmals auch ein ziviler Helikopter auf der Landebahn. Mit dem »Learjet 45« verfügt die Flugschule sogar über eine Maschine, die sich in der Realität noch in der Konstruktionsphase befindet und erst Ende 1998 abheben wird. Avisierte Zielpunkte sind 45 weltweit verstreute Städte sowie insgesamt um die 3000 Flugplätze – dies sind zehnmal mehr Landebahnen als der Vorgänger hatte.

FLIGHT SIMULATOR 98 – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Oktober
- **Besonderheiten:** Erstmals ist auch der Flug im zivilen Helikopter möglich; Force-Feedback-Joystick; MMX- und Internetspiel-Unterstützung.

CART Precision Racing

CART steht für Championship Auto Racing Team und angesagt sind hier Stockcar-Rennen auf photorealistischen echten 3D-Strecken, die bis auf 10 cm genau ihren realen Vorbildern entsprechen. Auch die in akkuratem 3D gerenderten Automodelle entsprechen in puncto Leistung, Physik und Outfit den tatsächlichen Boliden. Bei Boxenstops kommen im Motion-capturing-Verfahren aufgenommene Bilder sowie ein persönlicher Mechaniker mit Beraterfunktion zum Einsatz. Aktuelle Fahrer- und Teamstatistiken sowie Neuerungen der Benzinkutschen können über das Internet heruntergeladen und in das Spiel integriert werden. Insbesondere für Besitzer eines drehbaren Joysticks wie dem »Sidewinder« oder dem »Force Feedback« gedacht ist eine gewisse freie Einstellung des Blickwinkels während des Rennens: Dort können Sie Ihr Blickfeld durch das Drehen des Steuerknüppels so verändern, daß etwa ein Kurvenverlauf besser abgeschätzt wird, während der Wagen weiterhin geradeaus fährt. (md)



Trotz photorealistischer Kurse soll das Rennen selbst auf einem 486er noch flüssig ablaufen.

CART PRECISION RACING – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** Dezember
- **Besonderheiten:** Force-Feedback-Joystick wird unterstützt; Mehrspielermodus für acht Spieler; Realistische Rennstrecken und Stockcar-Karossen.


„Total Annihilation ist
Echtzeitstrategie pur..."
PC Games 9/97
„All die wünschenswerten Innovationen,
die wir im PC Games-Special in Ausgabe 7/97
für die nahe Zukunft prophezeit
haben – Total Annihilation hat sie."
PC Games 9/97
Cavedog
www.cavedog.com
Designed for
Microsoft
Windows 95

GT Interactive
Expect the unexpected:

Du **siehst**
die Alpha-Wellen der gegnerischen Abwehr.
Du **hörst**
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du **riechst** die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du **schmeckst** schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du **spürst** die Gefahr des feindlichen Plasmastrahlers. Deine Strategie entscheidet über Sieg oder totale Vernichtung.

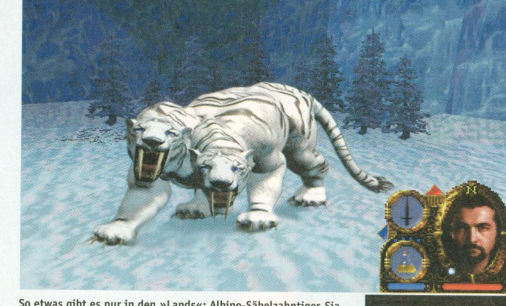
TOTAL ANNIHILATION

USE YOUR SENSES

Lands of Lore – Götterdämmerung

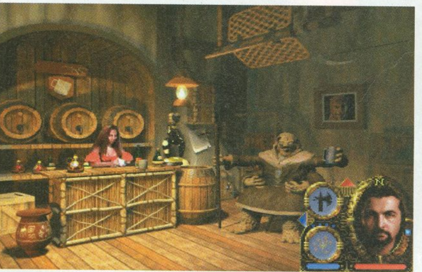
Langsam dämmert's

Wenn in den Softwareläden selbst äußerst mittelprächtige Rollenspiele reißenden Absatz finden, wird es allerhöchste Zeit, daß frischer Wind durchs Genre weht. Der rettende Orkan naht: Wir durften mit unseren neugierigen Nasen bereits die erste Brise in Form einer spielbaren Version von »Lands of Lore – Götterdämmerung« schnuppern.

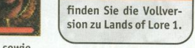


So etwas gibt es nur in den »Lands«: Albino-Säbelzahntiger-Siamesen, oder so ...

Nach knapp vier Jahren Entwicklungszeit steht eines der heißersehntesten Rollenspiele aller Zeiten vor der Fertigstellung. Immer wieder wurde der Veröffentlichungstermin von »Lands of Lore 2« verschoben. Der wichtigste Grund für die enorme Verspätung war, daß Westwood sich dazu entschloß, dem Spiel eine komplett neue Grafik-Engine zu verpassen.



Hier sehen Sie den vierarmigen Baccata, einen alten Bekannten aus Teil eins sowie eine der einkopierten Schauspielerinnen.



finden Sie die Vollversion zu Lands of Lore 1.

Blick zurück – ohne Zorn

Als im Frühherbst 1993 der erste Teil von Lands of Lore (Vollversion auf unserer CD) erschien, machten nicht nur die hübsche Grafik mit feinen Animationen großen Eindruck auf die Rollenspielergemeinde. Zwar mußten die Party-Mitglieder in »The Throne of Chaos« die Gegend noch in Einzelschritten durchtippeln, was aber angesichts der von AD&D-Zwängen befreiten, spannenden Story und einer ohrwurmträchtig guten Musikbegleitung ziemlich unerheblich blieb. Viel zu sehr war der Abenteurer damit beschäftigt, alle Monster, die sich ihm in den Weg stellten, zu beseitigen. Natürlich nicht, ohne sich dabei jedesmal über deren verschiedenartige und einfallsreiche Angriffs- und Kampfmethoden zu ärgern, respektive zu freuen. Die Echtzeitkämpfe verliefen teilweise ganz schön schwierig. Nicht immer war der Sieg so ohne weiteres zu erringen, sondern es bedurfte mehrerer Anläufe (inklusive Wegrennen, Rasten und zum Kampfplatz zurückkehren), bis der Weg ungehindert fortgesetzt werden konnte. Die Automap samt klarer Legende verhinderte allzugroße unfreiwillige Umwege im Kampf gegen die böse Hexe Scotia. Einzig das recht knapp bemessene Magiesystem und das umständliche Gescrolle beim Heraussuchen des richtigen Gegenstandes aus dem Inventar war dem ansonsten erfreulich hohen Niveau dieses Rollenspieles nicht angepaßt.

Blick nach vorn – auch ohne Zorn

Der neue Held Luther wird sich über mangelnde Bewegungsfreiheit nicht beklagen können. Statt sich mühsam in 90-Grad-Schritten zu drehen, darf er wie seine Actionkollegen völlig frei in der 3D-Umgebung herumturnen und sogar springen oder kriechen. Solange er durchpaßt, darf er überall entlangschleichen oder sich an Hindernissen vorbeiquetschen. Lediglich die Tatsache, daß er ohne sein Zutun zwischen mehreren Seinsformen hin- und hermorpht, schränkt ihn in seiner Handlungsfähigkeit etwas ein. Denn als niedlicher klei-





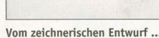
Begegnungen der bizarren Art: Viele der Wesen sind wahrlich »fabel-haft«.

In punkto Raumtiefe braucht sich dieses RPG nicht vor Actionspiele zu verstecken.

ner Waran vermag er beispielsweise durch niedrige Passagen zu schlüpfen, die für einen Humanoiden ein Problem darstellen. Womit wir schon inmitten der hochinteressanten Hintergrundgeschichte angelangt wären: Der Spieler übernimmt die Rolle von Luther, dem Sohn der im ersten Teil so bitter bekämpften Hexe Scotia. Unschuldig für die Verbrechen seiner Mutter und eingekerkert, gelingt ihm die Flucht dank der einzigen Hinterlassenschaft seiner Mama: dem Verwandlungsspruch. Nur ist dieser mehr ein Fluch, denn der gute Luther hat dummerweise keinerlei Einfluß darauf, wann sich seine Gestalt ändert. So wandelt sich sein Äußeres ohne Zutun immer wieder vom wilden Ungeheuer, über eine Echse hin zum menschlichen Aussehen. Als seine Mutter seinerzeit diesen Zauber dem Erdreich entriß (wer den ersten Teil gespielt hat, erinnert sich bestimmt ans Intro), weckte die Ausstrahlung dieser uralten Magie unbemerkt ein Ungeheuer, mit dessen Hilfe ein ganz fieser Kerl namens Belial seit langem seine Wiederbelebung plant. Nun sind die Guten und die Bösen gleichermaßen hinter Luthers



Vom zeichnerischen Entwurf ...





... bis zur Geisterstunde am Bildschirm ist es ein weiter Weg.

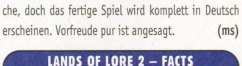
magischen Kräften her, um sie für sich zu nutzen und endgültig die Oberhand zu gewinnen.

Bei soviel Hexerei bedurfte natürlich das alte Magiesystem einer erheblichen Erweiterung. Es wird ein halbes Dutzend Spruchgruppen geben, die fünf einzelne Zaubersprüche enthalten können. Hinzu kommen diverse magische Gegenstände. Auch wirkungsvolle Waffen und Unmengen von Monstern werden zu finden sein. Nur, daß letztere nicht zwangsläufig Ihre Feinde sind, sondern »fast wie im richtigen Leben« entsprechend auf Ihr Verhalten reagieren. Wenn Sie die Skelettwächter in den Höhlen beispielsweise nicht angreifen, lassen diese Sie auch in Ruhe. Ärger gibt es nur, wenn Sie welchen machen. Monster rotten sich zusammen, fliehen oder holen sich Verstärkung. Da der Held diesmal als Einzelkämpfer loszieht, fehlt ihm die Unterstützung durch seine Party und er muß anderweitig Freunde finden. Hilft Luther jemandem, so revanchiert sich dieser vielleicht einmal. Solche natürlichen Reaktionen sollen dem Spieler Realitätsnähe vermitteln. Außerdem sorgt



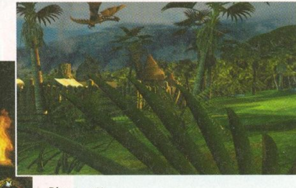
Die schon im ersten Teil überzeugende Grafik wurde noch verschönert.

die hohe künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere für Variantenreichtum, und unterschiedliche Ausgänge machen mehrfaches Durchspielen reizvoll. Weniger gekünstelte Puzzles mit Schaltern an den unmöglichsten Stellen, dafür mehr logische Rätsel – das alles will das Westwood-Team ausgehungerten Rollenspielern bieten. Die geschickte Kombination von interaktiven und nicht beeinflußbaren Filmsequenzen mit der in Echtzeit berechneten 3D-Welt dürfte eine dichte Spielatmosphäre gewährleisten. Hinzu kommt, daß das Ganze in einer Auflösung von 640 mal 400 Pixeln bei 256 Farben präsentiert wird. Beeindruckend echt wirkende Soundeffekte wie prasselndes Feuer, unterschiedliche Schrittgeräusche, je nach Spielfigur, und vom Standort abhängige Tonlautstärke und -richtung runden den absolut vielversprechenden Gesamteindruck ab. Unsere Preview-Version war zwar noch in englischer Sprache, doch das fertige Spiel wird komplett in Deutsch erscheinen. Vorfreude pur ist angesagt. **(ms)**

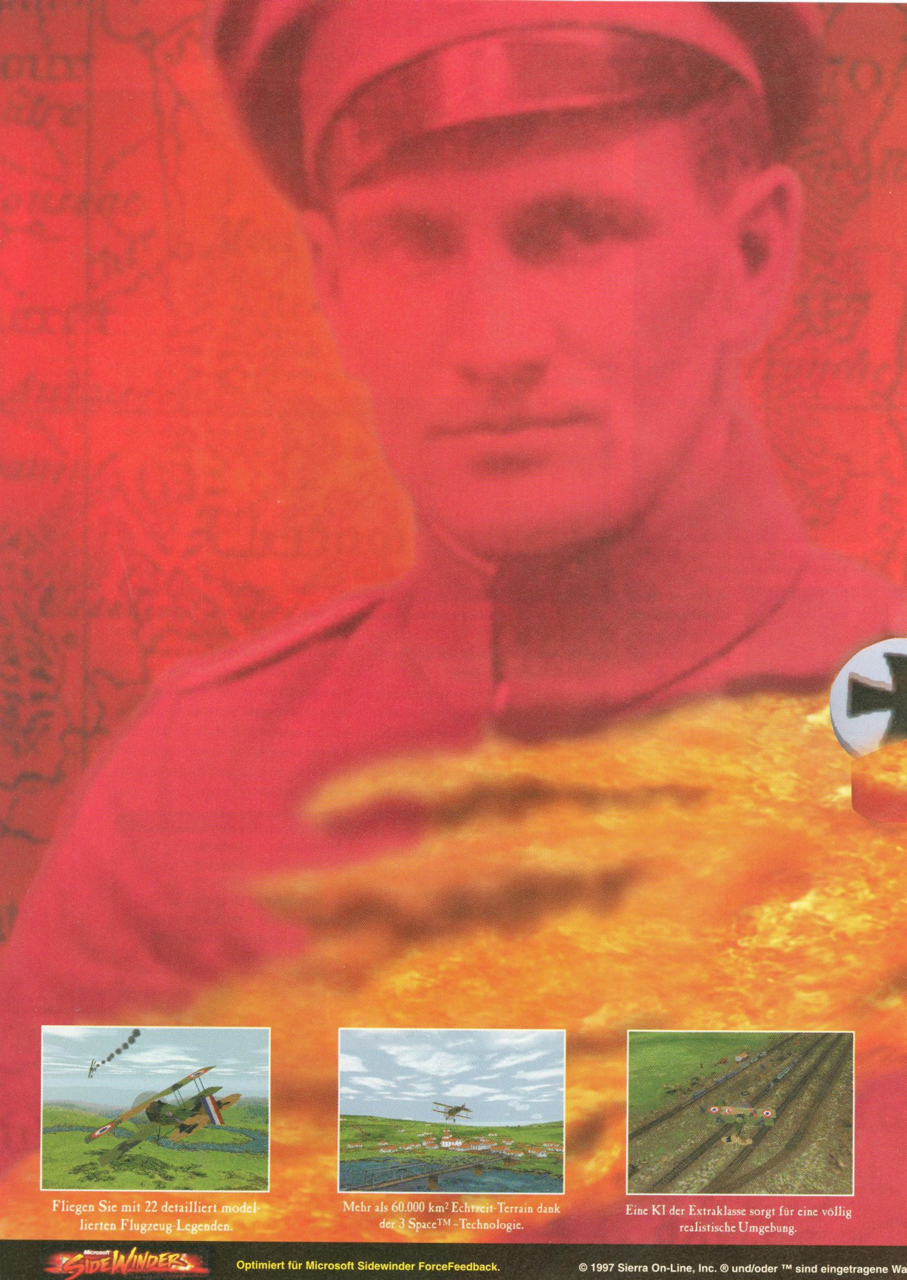


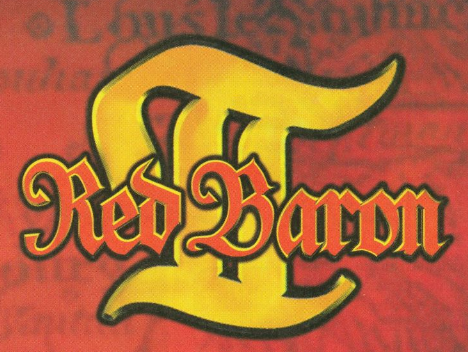
LANDS OF LORE 2 – FACTS

- **Hersteller:** Westwood
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Die Spielfigur hat volle Bewegungsfreiheit in der interaktiven 3D-Umgebung; natürliche Reaktionen der NPCs dank aufwendiger KI.

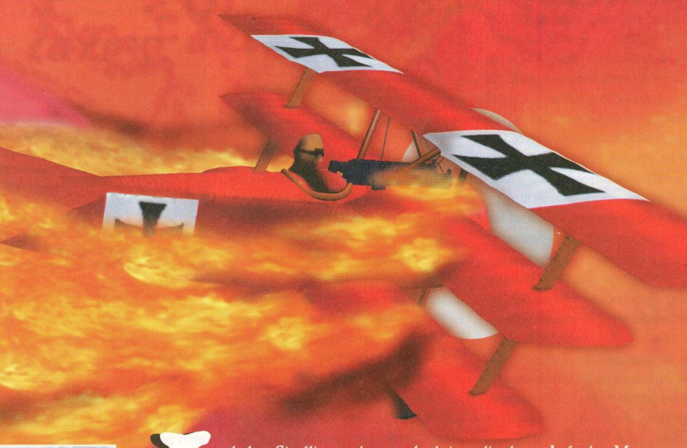


Dieser nette Drache bringt den Helden in südlichere Gefilde.


Fliegen Sie mit 22 detailliert model-
lierten Flugzeug-Legenden.
Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank
der 3 Space™ -Technologie.
Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig
realistische Umgebung.
Microsoft SideWinder
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.
© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Wa



Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infantrie ziehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!

SIERRA®

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Montezuma: Der Fluch der Azteken

Rückkehr des Montezuma

Alte Semester, die sich noch an die Brotkisten von Atari und Commodore erinnern, ist auch der Arcarde-Klassiker »Montezuma's Revenge« ein Begriff. Im Herbst erscheint sein Nachfolger, der sich das Ziel gesetzt hat, die Grafik von »Quake« (indiziert) und »Tomb Raider« in den Schatten zu stellen.

AUF DER CD-ROM

... finden Sie die Demoversion von Montezuma.



Hinter diesem unfreundlichen Gesellen wartet eine der typischen Jump-and-run-Etappen.

Im Laufe des Spiels begegnen Max freundliche wie auch unfreundliche Charaktere.

Max taucht zwischendurch gerne ein Stückchen. Geht ihm dabei die Luft aus, taugt das eher wenig.

Nachdem sich der pixelige Actionheld Max Montezuma in die Herzen der 8-Bit-Fangemeinde gesprungen und gerannt hat, versuchen seine Programmierer, ihm auf dem PC zu ähnlichem Ruhm zu verhelfen. Da mittlerweile kein Hahn mehr nach klassischen 2D-Spielen kräht, mußte Abenteurer Max die Zeichen der Zeit deuten und sich dem Markt anpassen. Ab diesem Herbst setzt er die Suche nach den sagenumwobenen Schätzen des großen Königs Montezuma in schmucker 3D-Umgebung fort. Hierbei orientiert sich »Montezuma – Der Fluch der Azteken« von der grafischen Umsetzung am indizierten »Quake« und »Tomb Raider« und von der Grundstruktur an »Mario 64«. Eine seiner Besonderheit ist, daß es völlig ohne Blut und Schießereien auskommen soll. Zwar gibt es für Max gelegentliche Auseinandersetzungen mit aufdringlichen Inselbewohnern, aggressiven Papageien und ekligen Riesenratten, doch überwindet er diese mit einigen blutarmen und jugendfreien Schlägen. Der Grundtenor liegt deutlich auf den sogenannten Rätseln. Hierbei handelt es sich einerseits um das Überwinden von Jump-and-run-Etappen, die ein gutes Zeitgefühl verlangen, anderseits um das geschickte Benutzen von Schaltern und aufgesammelten Gegenständen. Insgesamt sollen die fünf verschiedenen Level selbst extrem versierte Abenteurer über 30 Stunden an den Bildschirm fesseln. Eine weitere Besonderheit neben dem Spieldesign liegt eindeutig in der verwandten Technik. Im Gegensatz zu allen anderen Konkurrenten des 3D-Genres berechnet Montezuma die Lichteffekte nicht vor, sondern dynamisch während des Spiels. Das hat zur Folge, daß bewegte Objekte sich von ihrer Helligkeit der Umgebung anpassen und somit einen wesentlich realistischeren Eindruck vermitteln. Große, um die eigene Achse schwingende Plattformen werfen zum Beispiel lange Schatten voraus. Dem erhöhten Realismus ist auch das sogenannte Chrome-Mapping zuträglich. Hinter diesem Begriff versteckt sich die Darstellung von reflektierenden Metallflächen. Ausgenutzt wird das in Montezuma unter anderem in gefährlich schwingenden Hammerköpfen und glänzenden Schaltern. Auf diesen spiegeln sich scheinbar die Licht- und Schatteneffekte der Umgebung wider. Generell kommt der naturgetreuen Umsetzung der physikalischen Verhältnisse große Bedeutung zu. Das zeigt sich gleich zu Beginn des ersten Levels. Dort stellt eine schmale Plattform, durch die starke Wellenbewegungen laufen, den einzigen Übergang dar. Hüpft Max hinauf und steht am Hochpunkt der Welle, stößt diese ihn nach oben in die Luft. Somit hat der Spieler wirklich das Gefühl, über einen schwingenden Steg zu laufen und nicht »wieder nur über irgend so einen ollen Übergang«. Die Vorstellung, mitten im Geschehen zu stecken, verstärkt sich zusätzlich durch die Darstellung von Max' Gliedmaßen. Springt er beispielsweise in einen Abgrund, schwenkt sein Blick automatisch gen Boden, so daß er auf die eigenen, baumelnden Füße schaut. Generell sind Arme und Beine zu sehen, wenn unser Abenteurer Seile oder Gegenstände benutzt oder auch Feinde vertrimmt. Am besten, Sie überzeugen sich selbst davon, indem Sie sich die Demo auf unserer CD anschauen. Das Action-Adventure dürfte laut Auskunft des Herstellers ab November Ihren PC mit Beschlag belegen.

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß Utopia Technologies eine Umsetzung des alten Montezumas Revenge für den PC plant, was alle Nostalgiker unter den Spielern erfreuen dürfte. (vs)

MONTEZUMA – FACTS

▶ Hersteller:	Software 2000
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	November '97
▶ Besonderheiten:	3D-Spiel ohne Blut und Schießereien; dynamische Lichtquellenberechnung; Chrome-Mapping; realistische Physik.

INTERVIEW MIT STEVE BERGENHOLTZ UND ROB JAEGER



Diese beiden Gentlemen sind die Entwickler Steve Bergenholtz und Rob Jaeger.

PC PLAYER: Wann habt Ihr »Montezuma's Revenge« entwickelt?

ROB JAEGER: Das original Montezuma's Revenge kam heraus, als wir in der High School waren.

PC PLAYER: Was haben damals Eure Eltern beziehungsweise Freunde und Freundinnen zu Eurem Programmier-Projekt gesagt? Haben sie es ernst genommen?

ROB: Ja, sie haben es sehr ernst genommen. Es war ja auch schon das dritte Spiel, das wir kommerziell vertrieben haben.

STEVE BERGHOLTZ: Die anderen beiden waren »Chomper« und »Pinhead«.

ROB: Und was meinst Du mit Freundinnen? Ich war 15 Jahre alt und habe 16 Stunden pro Tag am Spiel gearbeitet. Der Computer war meine einzige Freundin. Meine Eltern haben mich immer unterstützt. In dieser Beziehung hatte ich viel Glück.

PC PLAYER: Was machte den großen Erfolg von Monetzuma's Revenge aus (immerhin über 600 000 verkaufte Exemplare)?

ROB: Es war das erste Spiel, das Action- und Adventure-Elemente verband. Außerdem hatte es nur nichtlineare Puzzles und seinerzeit die beste Spiel-Engine.

PC PLAYER: In welcher Form übertragt Ihr diese Besonderheiten auf »Montezuma – Der Fluch der Azteken« ?

ROB: Es hat die gleichen Qualitäten wie sein Vorgänger, nur daß es mehr Charaktere und ein weiter entwickeltes Spieldesign gibt. Wir haben uns größte Mühe gegeben, das »Gefühl« des Originalspiels mit Hilfe der heißesten 3D-Grafik, die je für den PC geschaffen wurde, umzusetzen.

PC PLAYER: Wollt Ihr Eure Grafik-Engine »UVision« auch für andere Projekte in der Zukunft einsetzen?

ROB: Ja, auf jeden Fall. Wir haben eine unglaubliche Zeit investiert, um UVision zu einer der besten und vielseitigsten Engines überhaupt zu machen.

STEVE: Wir haben an dieser Technologie dreieinhalb Jahre gearbeitet.

PC PLAYER: Wie sehen Eure Zukunftspläne konkret aus?

ROB: Wir haben da mehrere Ideen. Eine davon ist ein Rennspiel, das sehr Stunt-orientiert sein wird. Außerdem diskutieren wir über einen Echtzeit-Adventure-Titel und, natürlich, eine Fortsetzung zu Montezuma – Der Fluch der Azteken.

STEVE: Da zu unserem Hobby auch Glücksspiel gehört, planen wir ein virtuelles Casino. Mit echten Bewegungen, die unsere Physik- und Mathematik-Engine ausnutzt. Die Würfel reagieren darauf, wie der Spieler sie wirft, prallen aneinander und verhalten sich durchweg realistisch. Es gibt keine vorgefertigten Animationen wie in anderen Programmen.

PC PLAYER: Was ist Euer Lieblingsspiel?

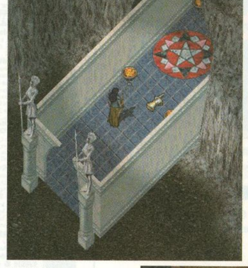
ROB: Wenn ich mich auf eins beschränken soll, ist es »Asteroids« auf dem Atari. Andere Favoriten wären: »Tetris«, »Pac-man«, »Alone in the dark« und Infocoms Text-Adventure »Deadline«.

PC PLAYER: Danke für das Gespräch.

Ultima-Online

AVATAR AN

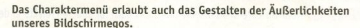
Viele Generationen lang zogen sich die Legenden vom Avatar durch Britannia. Jetzt kehrt er zurück, und er ist nicht allein. Mit ihm durchqueren Hunderte von Beta-Testern abenteuerlustig das sagenumwobene Reich von Lord British.



Noch bleibt uns der Einlaß in die Stadt der Winde verwehrt. Wir sind unwürdig.

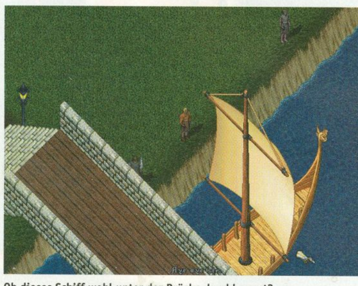


Dieser Herr hat sich auf das Abrichten von Tieren spezialisiert, hier präsentiert er uns stolz seine fünf Bären.



Das Charaktermenü erlaubt auch das Gestalten der Äußerlichkeiten unseres Bildschirmegos.

Nichts weiter als einen Internet-Provider und die CD mit »Ultima-Online« braucht der tapfere Recke, um sich ins Abenteuer zu stürzen. Nachdem Sie alle technischen Klippen überwunden, den geringen Obolus an Origin entrichtet und das Paßwort eingegeben haben, erwartet Sie eine Welt voller Magie und Wunder. Zuerst erschaffen Sie Ihr virtuelles Ebenbild, indem Sie dessen Hauptattribute festlegen: Stärke, Geschick und Intelligenz. Alsbald verpassen Sie dem wackeren Helden noch einen handfesten Beruf, wie etwa Magier, Kämpfer, Händler oder Tierzüchter, modifizieren nach Wahl sein Erscheinungsbild, und los geht der Spaß. Zusammen mit Tausenden von anderen Menschen durchforsten Sie in bekannter isometrischer Draufsicht die Weiten des berühmten Königreichs. Die Maus lenkt wie schon in den letzten Teilen der Serie »Pagan« Ihren Weg. Weiterhin aktiviert sie die umfangreichen Menüs, in welchen sich die wichtigsten Eigenschaften ihres Charakters wiederfinden. In Form von rollenspiel-typischen Zahlenkolonnen, versteht sich. Die Begabungen des landläufigen Helden sind mannigfaltig. Vom gefühlvollen Musizieren, über das unehrenhafte Handeln und Feilschen, hin zum rauhen Waffenhandwerk darf der Abenteurer jede Fähigkeit erlernen, nach der ihm der Sinn steht. Wie im richtigen Leben steigert stundenlange Übung natürlich den Grad der Begabung. Der Bettler, den seine Mitmenschen zuerst noch rüde abweisen, trainiert den traurigen Hundeblick und verdient sich bald eine goldene Nase. Der Dieb, dem ständig der Dietrich im Schlüsselloch abbricht, öffnet nach einigen Stunden praxisnahen Unterrichts jede Schatztruhe. Allerdings bringt auch das Beobachten Ihrer Mitmenschen Erfahrung im Umgang mit den Widrigkeiten des Lebens. Schauen Sie einem erfahrenen Waldläufer beim Feuermachen zu, geht auch Ihre nächste Grillparty einfacher von der Hand. Wem jedoch selbst das Abschauen von Fertigkeiten zu anstrengend ist, der darf für einen angemessenen Geldbetrag in Training gehen. So bringt Ihnen der Alchemist die Kunst des Tränkebrauens bei oder eine Stadtwache zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Hellebarde zu führen haben.



Ob dieses Schiff wohl unter der Brücke durchkommt?

Wie schon seine Vorgänger, zeichnet sich Ultima-Online durch besondere Komplexität aus. Jäger brauchen ihren Pfeil und Bogen beispielsweise nicht im Waffenladen um die Ecke kaufen. Sie haben die Möglichkeit, in den Wald zu marschieren und sich ihre Ausrüstung selber zusammenzubauen. Aus Vogelfedern und Holzstöckchen bastelt sich der knauserige Held einfach ein paar schöne Pfeile. Hirsche wiederum bieten schmackhaftes Fleisch, das über dem Lagerfeuer geröstet wird. Das abgezogene Fell eignet sich bestens zur Herstellung von einer Lederrüstung. Der Selbstversorgung und dem Handel mit Eigenproduktionen sind also keine Grenzen gesetzt. Manchmal ist beides sogar Pflicht. Ganz Britannia unterliegt nämlich den Gesetzen der Marktwirtschaft. Es kann durchaus passieren, daß der Schmied Ihres Vertrauens keinen Pfennig mehr in der Tasche hat, weil Horden von Helden über ihn hergefallen sind, um ihm ihr frisch erbeutetes Gut zu verscherbeln. Dies ist dann sehr ärgerlich, wenn auch Sie ein Kettenhemd zuviel besitzen und

IGELEINT

ULTIMA ONLINE – FACTS

▶ **Hersteller:** Origin
▶ **Genre:** Rollenspiel
▶ **Termin:** 4. Quartal 1997
▶ **Besonderheiten:** Tausende von Spielern gleichzeitig; ausgeklügeltes Magie- und Fertigkeitssystem; extrem komplex.

es gerne an den Mann gebracht hätten. In so einem Fall bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als darauf zu warten, daß irgendein Neuling mit voller Geldbörse vorbei kommt, um die Kassen des Schmieds zu füllen. Oder sich die benötigte Ausrüstung doch selbst zusammenschustern.

Was immer Sie wünschen

Es bleibt Ihnen überlassen, welchen Platz Sie im britannischen Leben einnehmen: Wem der Sinn nicht nach Aufregung und Nervenkitzel steht, der darf sich als Handwerker, Schafhirte, Bettler, Alchemist oder auch Waffenschmied betätigen. Alle anderen, mutigeren Naturen rotten sich zum Beispiel mit Freunden zu einer Gruppe gemeingefährlicher Straßenräuber zusammen, stellen eine Schwadron zur Verbrechensbekämpfung auf oder ziehen als einsame Wölfe durch finstere Dungeons. Ihre »Berufsbezeichnung« richtet sich übrigens nach der Eigenschaft, die bei Ihnen am ausgeprägtesten ist. Menschen mit der Fähigkeit des »Bettelns«, erhalten logischerweise den Titel »Bettler«, begabte Musiker nennen sich »Barden« et cetera. Im Prinzip darf also jeder nach seiner Fasson glücklich werden, wenn auch bestimmte Grundregeln für alle gelten. Die Spielebetreiber verbitten sich Flüche, rassistische oder anderweitig diskriminierende Gruppierungen sowie Heldentrupps, die sich mit illegalen Erscheinungen der Realität befassen. Generell sind Unterhaltungen über die »echte« Welt verpönt. Schließlich soll niemand das schöne Fantasy-Ambiente mit Banalitäten zerstören. Haben Sie früher oder später keine Lust mehr auf Ihre Mitmenschen, die Ihnen sowieso schon jeden Tag im Büro auf den Wecker fallen, dürfen Sie sich nach Belieben eingehender mit der Welt der Nichtspielercharaktere befassen. Herumlungernde Personen überreden Sie zu informativen Gesprächen, herumlungernde Monster zum Sprung in Ihr Schwert. Letztere durchstreifen die Welt von Britannia übrigens selbständig, getrieben von eigenen Motiven. Der nette Troll von nebenan verschlingt Sie also nicht nur um des Verspeisens Willen, sondern weil virtueller Hunger in seinem Magen grummelt.

Natürlich läuft noch nicht alles, wie es sich die Betreiber vorstellen. Erst kürzlich erledigte ein Meuchelmörder namens Rainz Richard Garriots Charakter Lord British. Nachdem ein Server abstürzte und man beim Hochfahren vergaß, das Unverwundbarkeits-Flag des großen Herrschers von Britannia erneut zu setzen, fiel er einem Anschlag zum Opfer. Daraufhin verbannte Origin den Mörder aus den magischen Landen. Die Beta-Tester sollten doch die Fehler des Programms herausfinden und nicht zu ihren eigenen Gunsten verwenden. Soviel Anstand muß auf jeden Fall sein.

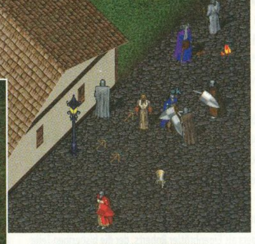
Wenn Sie einen tieferen Einblick in Britannias Flora und Fauna sowie alle anderen Ultima-Online-bezogenen Themen erhalten möchten, schauen Sie doch einfach bei **http://www.owo.com/** vorbei. **(vs)**



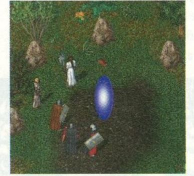
Nach Ihrem Tod können Sie als Geist weiterspielen oder sich mit gewissen Mali wiederbeleben lassen.



Die Pulldown-Menüs, die den Charakter darstellen, verdecken oft die Sicht.



Auf dem Marktplatz herrscht reges Treiben und Handel jedweder Art.



Die Moongates stellen Teleporter dar, die über ganz Britannia verteilt sind.

Wing Commander: Prophecy

DER FÜNFTE COMMANDER

Unbeeindruckt vom Weggang des »Wing Commander«-Vaters Chris Roberts laufen bei Origin die Arbeiten an »Wing Commander: Prophecy« weiter, dem mit Spannung erwarteten fünften Teil der Weltraumsaga.



Der von Ihnen gespielte Rookie steht seinem Mentor Colonel Blair Rede und Antwort.

Mal ganz ehrlich: Wer braucht heutzutage einen Pentium-Rechner, vielleicht sogar mit MMX-Befehlen? Texte könnten Sie noch mit jedem 486er bequem schreiben, ohne daß dabei die Knöpfe und Schaltleisten in Echtzeit gerendert werden müssen. Nein, ein anderer Motor dreht das Hardware-Karussel immer schneller: die Computerspiele. An sich logisch, denn bunte Strahlemänner sehen nun einmal heldenhafter aus, als vierfarbige Sokoban-Kistenschieber. Einen wesentlichen Beitrag zum digitalen Rüstungswettlauf trägt seit 1990 die »Wing Commander«-Serie bei. Hat man beim Ur-Commander »nur« eine neue VGA-Grafikkarte gebraucht, mußte es bei der dritten Version schon ein Pentium-CPU sein. Sieben Jahre nach dem ersten Teil arbeitet Origins Maverick-Team mit Hochdruck an »Wing Commander: Prophecy«, dem Ausflug in die Zukunft nach Chris Roberts' Weggang.

Er hält die Fäden in der Hand: Rob Nakamoto, Produzent von Wing Commander: Prophecy.

Der Neubeginn

Erbe von Chris Roberts' Produzentenstuhl wurde Rob Nakamoto. Er entwickelte jahrelang Hardware (zum Beispiel eine Apple-Soundkarte) und Spiele. Zuletzt war er bei Sega, wo er so bekannte Titel wie »Ikari Warriors« (1984) oder »Eternal Champions« (1993) ins Leben rief. Anders als Eigenbrötler Roberts, der die bisherigen Teile in Alleinregie konzipierte, ist Nakamoto die Teamarbeit besonders wichtig. Jeder kann Ideen und Vorschläge einbringen, die dann gemeinsam durchdiskutiert werden.



Ein Raumdock der Außerirdischen ist fürwahr eine imposante Erscheinung.

Prophecys Story setzt da an, wo der letzte Teil endet: Die Bedrohung durch die Kilrathi und der Bürgerkrieg der Konföderation sind abgewendet. Da taucht eines Tages unverhofft aus den Weiten des Alls eine Flotte seltsamer Raumschiffe auf, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Keiner, bis auf einen: Syd Mead, der schon bei »Blade Runner« oder »2010« seine künstlerisch-kreativen Designerhände im Spiel gehabt hat. Er entwirft für Prophecy die Fahrzeuge der Aliens. Deren Schiffe sehen aus, als seien sie im All geboren worden, nicht so kantig und zweckmäßig wie die von der Erde. Mehr wird darüber noch nicht verraten, nicht einmal den Namen der außerirdischen Rasse will Nakamoto bekanntgeben – das soll erst in einem späteren Teil geschehen. Sie haben richtig gelesen: Prophecy ist der Auftakt zu einer neuen Trilogie, die so radikal mit den Vorgängern brechen will, daß jetzt nicht einmal mehr eine versteckte »5« im Spieletitel zu finden ist.

Mehr Spiel fürs Geld

Die Videos sollen nur noch eine untergeordnete Rolle spielen, denn auch während des Fluges wird die Geschichte weitererzählt. Bislang passierte das hauptsächlich an Bord des Trägerraumschiffes. Sie verkörpern auch nicht mehr Colonel Blair, sondern starten, wie im ersten Wing Commander, als junger Pilot und arbeiten sich durch mehrere Schwadrone nach oben. Jedes Team fliegt einen anderen Raumschifftyp

Keine halben Sachen: Jede Zwischensequenz wird mit solchen Zeichnungen genauestens geplant.











Neulich in Burbank: Während eine Kollegin geschminkt wird, lauscht Ginger Lynn Allen den Regieanweisungen.



Das erste, noch sehr frühe Bild aus dem Spiel: Hinter einem Großraum nehmen Sie einen Gegner ins Visier.

– so vermeiden die Designer, daß der Spieler sich schon zu Anfang ein möglichst optimales Lieblingsschiff aussucht und bis zum Schluß darin sitzen bleibt. Die Missionsstruktur ist wieder erfreulich vielschichtig, Erfolg und Versagen haben einen spürbaren Einfluß auf das Spiel. Als Berater und väterlicher Freund steht Ihnen Colonel Blair (Mark Hamill) zur Seite. Leider ist der Schauspieler, der Colonel Eisen verkörpert hat, inzwischen gestorben, doch dafür spielen Tom Wilson und Ginger Lynn Allen wieder mit. Briefings und ähnliche Szenen zwischen den Einsätzen werden erstmalig mit der Flug-Engine dargestellt und nicht mehr vorberechnet. Das soll für eine stärkere Verzahnung der aktiven und passiven Spielelemente sorgen. Obendrein gibt es in den Schiffen weniger Räume als bisher – das All ist stets nur ein paar Mausklicks entfernt. Darin schweben majestätische Raumdocks und gewaltige Schlachtschiffe. Letztere sind so groß, daß Sie mehrere Minuten an ihnen entlangfliegen können. Schonen Sie den Hyperantrieb: Mit Hilfe von Wurmlöchern überwinden Sie große Distanzen.



Neuer Teil, neue Hardware?



Prophecys Grafik-Engine, »Vision Engine« getauft, erinnert an die von »Privateer 2: The Darkening«. Beide verfügen zum Beispiel über Lens-Flare-Effekte und, auch wichtiger, laufen noch auf durchschnittlichen Pentium-Rechnern sehr schnell. Schlummert in Ihrem PC eine Karte mit 3Dfx-Chipsatz, dürfen Sie sich freuen: Auf einem P/133 steigt damit die Bildrate auf 30 fps (frames per second) – davon konnten wir uns auf der E3 überzeugen. Außerdem gibt es dann farbige Lichtquellen und feinere Texturen für ein noch realistischeres Flugerlebnis. Die Vision Engine kann aber noch mehr: Transparente Explosionen, eine Art Weltraum-Kondensstreifen einer abgefeuerten Rakete oder gar ein aus dem Wurmloch materialisierendes Schiff stellt sie mühelos dar. Der P/133 ohne 3D-Beschleuniger malt immerhin noch rund 20 fps auf den Schirm. Bei der Flugphysik wurde bisher gerne mal ein Auge zugedrückt: Nun aber finden auch Drehmomente, positive und negative Beschleunigung oder Fliehkräfte Berücksichtigung, die sich je nach Schiffstyp unterscheiden. Die Flieger sind mit etlichen neuen Waffen bestückt, deren Displays sich, ähnlich wie bei The Darkening, bei Nichtbenutzung selbsttätig ausblenden. Neben bekannten Schiffen sind einige neue Jäger mit von der Partie. Doch auch hier herrscht zur Zeit noch großes Schweigen – schließlich sollen für die ECTS noch ein paar neue Informationen übrigbleiben.

Sie haben alle Missionen gelöst? Dann geht es erst richtig los: In einem Mehrspielermodus stehen so unterschiedliche Disziplinen wie ein »Capture the Flag«-Rennen oder gar ein Deathmatch an. Im Netzwerk, per Modem oder seriellem Kabel sollen die Spieler miteinander fliegen können. Eine Internet-Option ist durchaus vorstellbar. Für die Realisierung ist ein spezielles Team verantwortlich, das mit dem eigentlichen Spiel wenig zu tun hat. So soll sichergestellt werden, daß keine der beiden Komponenten vernachlässigt wird, wie es zuletzt bei »X-Wing vs. Tie-Fighter« der Fall war. Die Musik zur Mehrspielerschlacht steuert Cobalt 60 bei, eine belgische Industrial-Gruppe um Jean-Luc De Meyer (Ex-Front 242). Überaus praktisch, daß Wing Commander: Prophecy um Weihnachten auf den Markt kommen wird – da können Sie sich nämlich die 3Dfx-Grafikkarte gleich dazu wünschen. (ra)









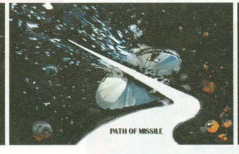
Edle Zwischensequenzen: Ein Alien-Schiff taucht aus dem Wurmloch auf, nimmt einen Raumer der Konföderation ins Visier und feuert.

WING COMMANDER: PROPHECY – FACTS

- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Genre:** Weltraum-Action
- **Termin:** Dezember '97
- **Besonderheiten:** Erste post-Roberts'sche Fortsetzung der legendären Serie mit neuer Grafik-Engine; weniger Videos und mehr Spielwitz; Alien-Schiffe entworfen von Syd Mead; 3Dfx-Karten werden unterstützt.



Die Jäger und Transporter der Außerirdischen sind wie für das All geschaffen.







F1 Manager professional

Einjähriger Boxenstop



Auf den ersten Blick nur ein lauer Aufguß des Vorgängers, entpuppt sich der »F1 Manager Professional« als Vollendung eines Werkes, das letztes Jahr begann.

Software 2000 lädt Sie zum zweiten Mal ein, einen Formel-1-Rennstall zu übernehmen und für dessen sportlichen und finanziellen Erfolg zu sorgen. Kenner des Vorgängers finden eine vertraute Umgebung wieder: Am groben Spielablauf hat sich kaum etwas geändert, sogar die Menüs sind teilweise identisch. Tatsächlich haben sich die Programmierer vorgenommen, mit dem »F1 Manager Professional« ein ausgereiftes Produkt auf den Markt zu werfen - ein Ziel, das sie vor gut einem Jahr nicht völlig erreicht hatten. In der Ausgabe 11/96 vergab PC Player drei Sterne für den »F1 Manager«, als dieser in der Version 1.12 vorlag. Software 2000 nahm sich die Kritik, kombiniert mit Verbesserungsvorschlägen von Käufern, zu Herzen und entwickelte das Spiel weiter.

Alles beim Alten ...

Wieder übernehmen Sie eines der existierenden Teams oder stellen ein eigenes zusammen. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Wahl des Rennstalls: Ein erfolgreiches Gespann erlaubt Ihnen völlig andere Finanzierungsvarianten als ein absoluter Neuling. Bevor Sie sich ins Getümmel um Pole Positions und WM-Punkte stürzen, empfiehlt sich ein ausgiebiges Studium des runderneuerten Handbuchs. Um Ihnen den Einstieg in die rauhe Welt der Formel 1 zu erleichtern, finden Sie umfangreiche Automatikfunktionen, die viele im Vorläufer schmerzlich vermißten. Trotzdem sollten Sie immer ein Auge auf Ihre fünf Ingenieure haben, um die Entwicklung Ihrer Boliden genau zu verfolgen. Aller Anfang ist jedoch die Finanzierung Ihres Unternehmens: Sie kümmern sich um Lieferverträge und Sponsoren, die Ihre Wagen gegen großzügige Bezahlung in kunterbunte Werbeträger verwandeln.

Während einer Saison sollten Sie nicht vergessen, die Verträge mit Ihren Mitarbeitern zu verlängern. Um die Entwicklungsdauer neuer Module zu verkürzen, erlaubt der F1 Manager Professional jetzt auch den Bau von zusätzlichen Fabrik- und Designhallen.

◀ Während des Rennens zeigt die Hauptübersicht die Plazierung, das Wetter und alle sonstigen aktuellen Meldungen.

... und doch neu belebt

Nur der sportliche Erfolg garantiert auch das wirtschaftliche Wohlergehen eines Rennstalls. Sobald Sie sich mit Ihrem Team zur Rennstrecke begeben, erkennen Sie schnell an den Rundenzeiten, wie ausgereift Ihre Boliden sind. Im freien Training befassen Sie sich mit dem Feintuning, das entscheidende Zehntelsekunden ausmachen kann. Auf kurvenreichen Strecken empfiehlt sich eine gute Bodenhaftung, ein geringer Luftwiderstand bringt Höchstgeschwindigkeiten auf den langen Geraden. Im Kampf um WM-Punkte ist die Startposition aber nur der erste Schritt: Die generalüberholte Grafik gestattet einen guten Blick auf die packenden Kämpfe um die Plazierungen. Der Manager merkt nun, ob das Zusammenspiel von Motor, Karosserie, Feinabstimmung und Boxenstop-Strategie zum gewünschten Resultat führt. Die uns vorliegende Version ist zwar voll spielbar, aber noch nicht zum Testen freigegeben. Software 2000 hat aus seinen Schlappen des letzten Jahres gelernt und will nicht wieder den Käufer als Beta-Tester mißbrauchen. Mit dem letzten Schliff dürfte F1 Manager Professional beim Test in der nächsten Ausgabe gut abschneiden. (ab)

Die neuen Automatikfunktionen erleichtern den Einstieg in die rauhe Formel-1-Welt. ▼



Für den wa(h)ren Fan bieten Sie kurzerhand allerlei Schnickschnack an.

F1 MANAGER PROFESSIONAL – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Software 2000
- ▶ **Genre:** Wirtschaftssimulation
- ▶ **Termin:** Oktober '97
- ▶ **Besonderheiten:** Optionsreicher Mehrspielermodus; Automatikfunktionen; integrierter Editor; jährliche Reglementsänderungen; überarbeitete Renndarstellung.



Herr, wirf Hirn vom Himmel!

BEASTS & Bumpkins

Ein Echtzeit-Strategie-Spiel, in dem mittelalterliche Zustände herrschen.

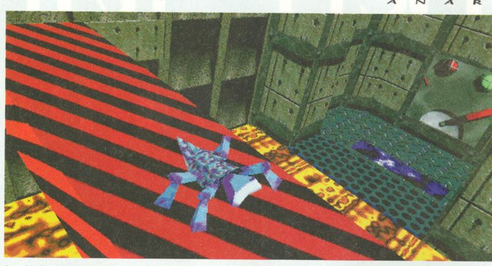
För Windows®95

Galapagos

Künstliches Leben

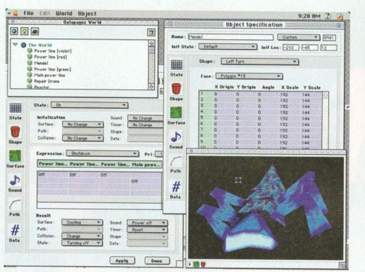


Ein völlig neues Spielkonzept und bahnbrechende künstliche Intelligenz in einem? Das revolutionäre »Galapagos« bestreitet ganz neue Wege und könnte einen großen Impact auf die Branche haben.



Der kleine Mendel krabbelt über eine Brücke, weiter hinter sehen Sie einen Schalter, den Sie umlegen sollten.

Von der kleinen amerikanischen Firma Anark kommt in Form von »Galapagos« nicht nur ein völlig neues Spielprinzip auf den Markt, sondern Fortschritte in der künstlichen Intelligenz, die auch in anderen Genres Einzug finden könnten. Die Firma wurde 1994 von den Brüdern Scott und Stephen Collins gegründet, um neue Steuerungstechnologien zu entwickeln, die in Wetterballons oder Robotern eingesetzt werden. Ihr größter Erfolg nennt sich NERM (Nonstationary Entropic Reduction Mapping), die ganz nebenbei in ein Spiel eingebunden wird. Die NERM-Steuerung benötigt keinerlei Vorabinformation über das System, welches es zu verwalten gilt. Durch über seine Sensoren einfließenden Input macht sich die Einheit selbst über das Problem schlau und probiert verschiedene Lösungen eigenständig aus.



Die Entwickler sind auch sehr stolz auf den leicht zu bedienenden Welt-Editor, der aber nicht veröffentlicht wird.

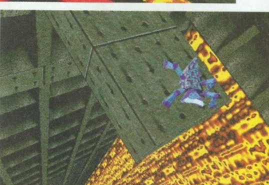
Was bedeutet das nun für ein PC-Spiel? Der Star von Galapagos heißt Mendel, und sein Gehirn wird von der NERM-Technologie simuliert. Das kleine Krabbelwesen schlägt sich also fast von alleine durch die Gegend. Ihre Aufgabe besteht darin, die Umwelt so zu beeinflussen, daß Mendel heil durchkommt. Klingt bizarr? Im Spiel ist die Sache nur halb so wild. Durch geschicktes Klicken der Maustaste verschieben Sie Blöcke oder lassen Fahrstühle losfahren. Am ehesten ist Galapagos also ein Geschicklichkeitsspiel, das in späteren Leveln auch sehr hektisch wird.

Reinkarnation

Schon der Anfang hat es in sich: Mit Hilfe eines Fahrstuhls schicken Sie Mendel über mehrere Blöcke, die Sie zu einer Brücke umformen müssen. Nachdem Sie einen Schalter gedrückt haben, der eine Lichtschiene zum nächsten Teleporter freigibt, geht es zurück zum zweiten Fahrstuhl. Die Spielfigur muß dann durch Energiebarrieren gelotst werden, um mit einem weiteren Schalter die Schranke vor dem Teleporter zu öffnen. Überall gibt es gefährliche Abgründe, in die der kleine Roboter lieber nicht springen sollte. Sie können ihm auch jederzeit einen kleinen »Schubser« geben, um ihn in die gewünschte Richtung zu lenken. Wenn Mendel explodiert, materialisiert er sich wieder auf dem letzten Speicherort. Die dazugelernten Fähigkeiten bleiben erhalten, bei zu vielen Fehlern an der gleichen Stelle kann er jedoch neurotisch werden, und sich bald gar nichts mehr zutrauen.

NERM

Die Odyssee führt durch mehrere Level, die in vier Landschaften eingebunden sind: »Industrie«, »Höhle«, »Tron« und »Psychedelisch«. Die 3D-Grafik-Engine ist extrem flexibel und die an »Tomb Raider«-erinnernde virtuelle Kamera ist ständig in Bewegung, was nicht immer den besten Blickwinkel garantiert, das Spiel aber weitaus dynamischer erscheinen läßt.



Eine der hektischeren Situationen: Der Balken wird gleich verschwinden, und der arme Mendel in die Tiefe fallen.

Die Entwicklung von Mendel zu beobachten ist schon faszinierend. Wenn Sie ein Spiel mit einem »Neugeborenen« starten, wird er sich zuerst kaum bewegen, und sofort über die erste Klippe springen, weil er die Gefahr noch nicht kennt. Die Programmierer erlauben Ihnen aber, einen bis zu sieben Stunden alten Mendel zu führen, was den Start doch erheblich erleichtert. Die ältere Kreatur erkennt schon Abgründe und Energiebarrieren, die er sogar zu überspringen versucht.

Anark und Vertreiber Electronic Arts erhoffen sich von dieser künstlichen Intelligenz noch viel mehr: Sie könnte auch in Sportspielen oder 3D-Shootern eingesetzt werden und für Profis neue Herausforderungen bieten. **(ab)**

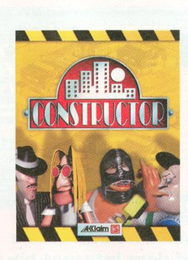
GALAPAGOS – FACTS

- **Hersteller:** Anark
- **Genre:** Geschicklichkeitsspiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Völlig neues Spielprinzip; fortgeschrittene künstliche Intelligenz; frei bewegende Kamera in einer 3D-Welt; unterstützt alle hardwarebeschleunigten 3D-Grafikkarten.

Sie wollen eine wunderschöne Villa bauen?



Das trifft sich gut, denn die Hausbesetzer warten schon drauf!



Wenn Sie denken, Häuserbau wäre ein Kinderspiel, sollten Sie's mal mit Constructor probieren. Denn hier haben Sie's nicht nur mit Mörtel und Meißel, sondern auch mit nervenden Geistern, durchgeknallten Psychopathen, wahnsinnigen Clowns und so manchen anderen Problemen zu tun.



AB SEPTEMBER FÜR PC CD-ROM
COMING SOON
FÜR PLAYSTATION UND MAC





Jetzt rein in T-On

10,– DM Frei-Einh



T-Online ist schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s!

T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!

T-Online ist vielfältiger

Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking (offline vorbereiten – online übertragen!), Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?

T-Online ist internetter

Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!

…nline und T · · Online ·

…heiten nutzen!

Jetzt gratis anmelden und sofort starten per Heft-CD!

Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie sich mit unserer speziellen Software sofort zu T-Online anmelden. Schon in 5 Minuten können Sie die ganze Welt des Internet und mehr erkunden! Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,– DM Frei-Einheiten für T-Online auf der Titel-CD. Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif!**
- **Sie zahlen 10 Tage keine Grundgebühr!**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online! Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettsoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

Bestellcoupon T · · Online ·

X Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr. 8700).

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software (Best.-Nr. 8718) für nur 149,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle

❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 107Y



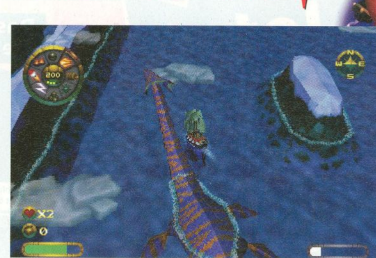
1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur



Overboard

Das Freibeutertum lebt wieder auf

Aus dem Psygnosis-Hafen schippert in Bälde ein Spiel mit vollen Segeln zum Sturm auf den Markt. Mit einem Piratenschiff gehen Sie gegnerversenkenderweise auf Schatzsuche.



Wir angeln uns einen (zu) großen Brocken.

Der erste Anblick der knuffigen Spielgrafik erinnert an alte Männer, die in großen Wasserbehältern »In meiner Badewanne bin ich Kapitän« singen. Spontan stellt sich Widerwillen und die Sehnsucht nach lauschigen Gewölben mit heimeligen Folterkammern ein. Anderthalb Minuten später hat »Overboard« gewonnen. Eigentlich gibt es nicht viel Neues – die Spielidee »Bewege Dich durch Gänge, sammle Extras ein und zerstöre alles, was nicht Hintergrundgrafik ist« hat in seligen C64-Zeiten schon »Skrambler« gute Dienste geleistet.

Long John Silvers Traum

Doch die liebevolle Umsetzung mit segelschiffenden Piraten auf Schatzsuche gibt dem Spiel seinen eigenen Charme, und der Zusatz von Adventure- und Puzzle-Elementen ruft Suchtgefahr hervor. An Bord der eigenen Schaluppe segeln Sie durch Insellabyrinthe, immer auf der Suche nach verlorenen Schätzen in Form von dahindümpelnden Truhen. Dabei erschließt sich Ihnen durch Einsammeln von Flaschenpost nach und nach die Karte des Levels; und natürlich machen Ihnen diverse Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft das Leben schwer. Zumindest solange, bis Sie diese mit einer gezielten Breitseite davon überzeugen, auf dem Meeresboden eine längere Spielpause einzulegen.

Die Schatzsuche ist allerdings nicht Ihre einzige Beschäftigung. Hin und wieder treffen Sie auf befestigte gegnerische Häfen, die es einzunehmen gilt.



Der Kampf um Hafen und Vorräte entflammt nicht nur die Gemüter ...



Plötlich wird die Galleone zum Luft-Schiff.

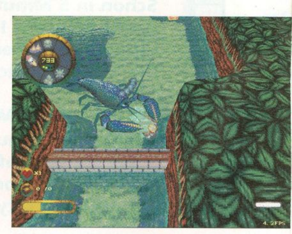
Fährnisse der christlichen Seefahrt

»So ein Schiff, das ist aus Holz, was soll's« ist für den Overboard-Spieler die falsche Geisteshaltung. Feuer und Flamme führen nicht nur zu ansehnlichen Grafikeffekten, sondern beschädigen auch das eigene Boot nicht unerheblich. Sobald die ersten Matrosen von Bord springen, sollte der Kapitän sich eine andere Vorgehensweise überlegen oder einen längeren Urlaub antreten. Die Tastatur-Steuerung erinnert an bekannte Action-Spiele, doch selbst ambitionierte Spieler müssen sich an den fehlenden Rückwärtsgang erst gewöhnen.

Besonders wichtig ist das schnelle Wenden, vor allem wenn es darum geht, den Breitseiten gegnerischer Kanonenboote auszuweichen. Wer dabei geschickt vorgeht, kann sie hernach aus sicherer Position gemütlich aufs Korn nehmen. Quer über den Globus führt Sie die Kaperfahrt. Die 20 Level sind in fünf Weltregionen angesiedelt, die Sie nach und nach erkunden. Sie beginnen in der Karibik. Weiter geht die Reise über Inkaland und das arktische Eis, bis Sie nach dem Durchqueren einer seltsamen mechanischen Welt in Tausendundeinernacht anlanden. Dabei laden versteckte Räume und Schmuggelaufträge zum wiederholten Spielen ein.

Besonders praktisch sind übrigens die Wasserfälle: Sie dienen als Kulisse, Versteck und dazu, das Schiff zu löschen, wenn es in Brand geraten ist.

Fünf Endgegner erfreuen zusammen mit den Extras und Waffen das Spielerherz. Für Mehrspielerfreunde gibt es einen Deathmatch-Modus mit 15 Leveln, sehen wir also dem Oktober und hoffentlich dem Beginn einer wunderbaren Freundschaft entgegen. (me)

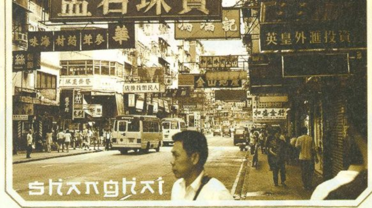


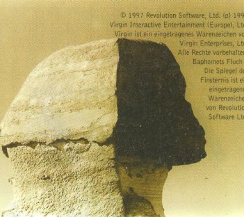
Dieser Hummer macht uns Kummer.

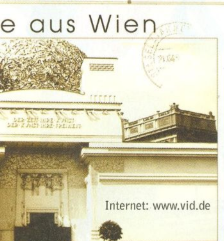
OVERBORD – FACTS

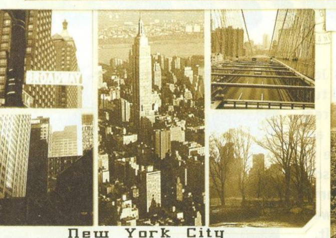
- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Verwendung von Adventure-Elementen; Animationen und Spielgrafik bewirken frisches Piraten-Flair.

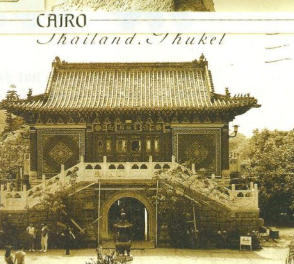












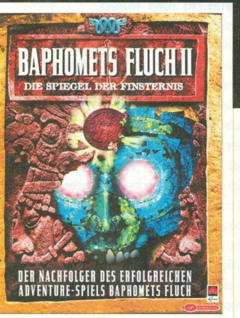
ALSO DOCH: VIRGIN ERHÖHT DIE PREISE!

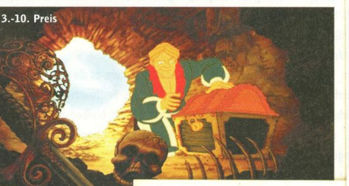
1.PREIS: 1 REISE FÜR 2 PERSONEN ZU DEN TEMPELN DER MAJA NACH MEXICO
2.PREIS: 1 OLYMPUS CAMEDIA C-820L DIGITAL-KAMERA
3.-10.PREIS: 1 BAPHOMETS FLUCH 2 ORIGINAL-ARTWORK
11.-100.PREIS: 1 BAPHOMETS FLUCH 2 ORIGINAL-EINWEG-KAMERA

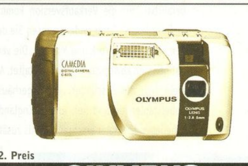
Amigos, bereit für eine Fiesta Mexicana? Dann macht mit. Das kann nämlich jeder, gewinnen leider nur einer. Also schnell die Frage beantworten und feste Daumen drücken. Falls es mit der Fiesta nichts wird, nicht verzagen, vielleicht klappt es ja mit einem der anderen Preise. Wenn Ihr mehr über „Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis" und George Stobbard wissen wollt, dann achtet auf Anzeigen und Reviews in den nächsten Ausgaben.

Nun zur Frage: Wie heißt die schnellste Maus von Mexiko mit Vornamen?

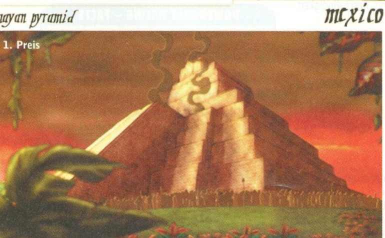
Wer die Antwort weiß, Coupon unten rechts ausschneiden, ausfüllen, aufkleben und bis zum 15. November an Virgin Interactive schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, das Glück nicht:




3.-10. Preis



2. Preis



1. Preis

✂ Bitte ausschneiden in Umschlag stecken und wegschicken

POST CARD

THE ADDRESS TO BE WRITTEN ON THIS SIDE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, das Glück nicht.

REVOLUTION

Name:

Straße:

Ort:

Alter:

Lösung:

PRESENTED BY DAV GARDI .DON. -675-3035 FAX: -675-3440

PHOTOGRAPH IMON MOON

Virgin Interactive
Borselstraße 16c
22765 Hamburg

Virgin INTERACTIVE

Powerboat Racing

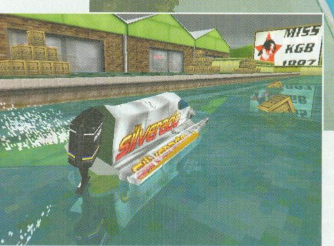
NEED FOR SPEED IN WATERWORLD



Auf dem Nintendo 64 hat das Jet-Skiing gerade Hochkonjunktur. Nun setzt Interplay mit ihrem neuen PC-Rennspiel ebenfalls auf Schnellboote. Damit auch Sie in den Genuß aufspritzender Gischt kommen, haben wir schon einmal den Helm aufgesetzt und »Powerboat Racing« für Sie angespielt.

Für das Wasserspektakel »Powerboat Racing« stehen Ihnen zwei Bootstypen zur Verfügung. Die wendigen Einkieler haben beim Manövrieren die Nase vorne, während die Katamarane mit höheren Geschwindigkeiten aufwarten. Außerdem liegen sie wesentlich stabiler im Wasser als ihre Gegenstücke, die bei mancher schnellen Wende bis zur Hälfte unter der Oberfläche verschwinden.

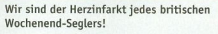
Nachdem Sie sich im Trainingsmodus ausreichend vorbereitet haben, geht es ans Eingemachte. Acht Kurse sind im Moment befahrbar, für die Verkaufsversion kommt noch ein neunter hinzu. Unter anderem rasen Sie durch Norwegen, Japan, New York und Monaco. Die verschiedenen Bahnen sind abwechslungsreich gestaltet. Am Ufer tummeln sich die Zuschauer, vor Lagerhäusern fahren Gabelstapler hin und her, und in England dürfen Sie ruheliebende Angler erschrecken. Als zusätzliches Mittel gegen Langeweile wurden, ähnlich wie in »Need for Speed 2«, eine ganze Menge Sprungschanzen, Hindernisse und Abkürzungen eingebaut.



Kisten auf der Wasserstraße verursachen hektische Lenkbewegungen.

Neues Spiel, neues Glück

Jedes Rennen bietet einen anderen Kurs, da die Wasserstraßen immer wieder neu aus Festbausteinen zusammengesetzt werden. Dadurch bleiben die Strecken längerfristig eine interessante Herausforderung. Besonders schwierig soll der Slalom-Kurs werden, auf dem Sie Ihr fahrtechnisches Können unter Beweis stellen. Da die Fahrphysik der Powerboats übernommen wird, sind richtiges Timing, Geschwindigkeit und Lenkeinschlag wichtig.



Wir sind der Herzinfarkt jedes britischen Wochenend-Seglers!

Kein Spiel für jede Tonart

Die Testversion war nur mit einem 3Dfx-Chip auf der Grafikkarte spielbar, die fertige Version enthält wahrscheinlich eine Option für normale 2D-Karten. Damit setzt Interplay klar auf 3D-Beschleunigung. Ob dieses Konzept aufgeht, bleibt abzuwarten. Noch hat nicht jeder eine der schnellen Zusteckkarten auf der Platine. Powerboat Racing sieht im Moment vielversprechend aus und macht auch schon in der Testversion jede Menge Spaß. Ein Grund, sich einen Voodoo-Chip ins Haus zu holen, wird das Spiel trotzdem nicht. Wer seinen Rechner mit Voodoo-Zauber aufgerüstet hat, kann gespannt dem Test entgegensehen. Besitzer von 2D-Karten oder anderen Beschleunigern können hinsichtlich Powerboat nur abwarten und sich mit Need for Speed 2 erfolgreich über die entgangenen Wasserfreuden trösten. (me)

POWERBOAT RACING – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** 4. Quartal 1997
- **Besonderheiten:** Zur Zeit nur mit 3D-Hardware spielbar; Zufallskurse und Hindernisse sorgen für Abwechslung.

Durch Norwegens Eisschollen führt der verschlungene Weg.

Nach einer Sprungschanze folgt bald die hoffentlich elegante Landung.

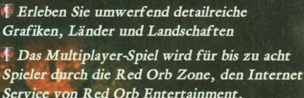
Das Imperium ist gefallen, Chaos regiert das Land.... und acht mächtige Warlords rüsten sich zum letzten Kampf

" ...hoher Suchtfaktor... "
PC Power - *August 1997*

WARLORDS III
REIGN OF HEROES

Ihre Aufgabe ist es, das Imperium aus den Trümmern des von Untoten zerstörten Landes Etheria wiederaufzubauen. Vereinigen Sie geschickte Kampfstrategien und mächtige Zauberkünste, um zum mächtigsten Warlord aller Zeiten zu werden oder Sie werden unter den Stiefeln Ihrer Feinde zu Staub getreten!

- *Ihre Feinde überwachen alle Kampfaktivitäten mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz und entwickeln überlegene Strategien, um Sie zu besiegen oder versuchen, Sie mit dem ausgeklügelten Diplomatie-Modus hinzuhalten*
- *Der neuartige simultane Bewegungsmodus zeigt alle Spielzüge in Echtzeit über Internet, Modem, IPX Netzwerk oder e-mail*



- *Erleben Sie umwerfend detailreiche Grafiken, Länder und Landschaften*
- *Das Multiplayer-Spiel wird für bis zu acht Spieler durch die Red Orb Zone, den Internet Service von Red Orb Entertainment, unterstützt*
- *Viele individuell konfigurierbare Spieloptionen und die zufallsgesteuerte Erschaffung von Landschaften ermöglichen es Ihnen, in unendlich vielen neuen Szenarien rundenbasiert zu kämpfen*
- *Als weitere neue Features gibt es über 80 animierte Krieger und mehr neue Zaubersprüche und Kampfberichte als jemals zuvor*

STELLEN SIE SICH DEM KAMPF

PC CD-ROM
WINDOWS 95

Erhältlich ab August 1997 www.warlords3.com





Starfleet Academy

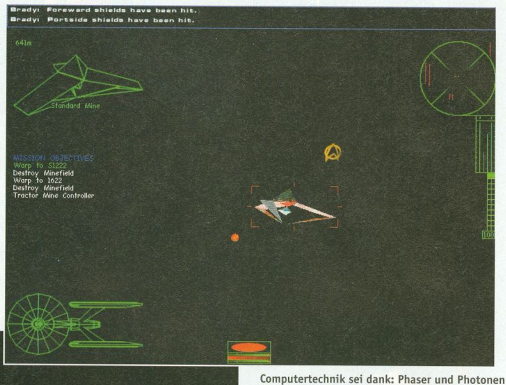
TREKKER-AUSBILDUNG

Bisher glänzten Star-Trek-Spiele bis auf wenige Ausnahmen weder durch eine dichte Atmosphäre noch durch besondere Spielbarkeit. Das könnte sich mit »Star Fleet Academy« schlagartig ändern.

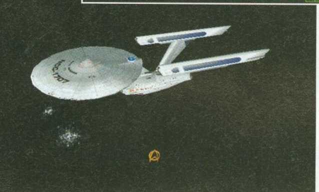
Der Traum eines jeden Trekkers: Einmal auf dem Campus der Star-Fleet-Academy stehen und mit den anderen Studenten fachsimpeln (und Wesley Crusher möglichst nicht über den Weg laufen), einmal die Vorlesungen besuchen dürfen und im Raumschiff-Simulator Weltraumtaktiken studieren. Nun, zumindest teilweise geht dieser Wunsch mit Interplays neuem Star-Trek-Spiel »Star Fleet Academy« in Erfüllung.

Hier spielen Sie nämlich einen Studenten; genau genommen einen angehenden Offizier der Sternenflotte mit Aussicht auf den Kapitänsposten. Im Spiel werden nun Ihre taktischen Fähigkeiten und Ihre Intuition als Kapitän geschult. Dazu verfrachtet man Sie mitsamt Ihren Brückenoffizieren kurzerhand in den berühmten Simulator (wir erinnern uns an »Star Trek 2: Der Zorn des Khan«), wo Sie eine Mission nach der anderen fliegen. Die sagenumwobene »Kobayashi-Maru«-Mission ist übrigens auch darunter. Ob Sie sie allerdings wie damals Kirk lösen können, steht noch nicht fest. Wenn Sie alle erfolgreich abschließen, stehen Sie in der letzten Mission (der echte Trekker hält jetzt kurz den Atem an) auf der Brücke der echten Enterprise, wo Sie dann wirklich hops gehen können.

Während der Aufgaben wachen drei hohe Starfleet-Angehörige über Ihr Vorwärtskommen: Admiral Rotherot, Kapitän Sulu und Kapitän Kirk. Ja, ihn gibt es hier noch. Vom zeitlichen Ablauf des Star-Trek-Universums ist das Spiel also irgendwann zwischen dem sechsten und dem siebten Kinofilm angeordnet.



Computertechnik sei dank: Phaser und Photonen treffen immer den Gegner, sofern Ihr Offizier die Waffen auf den Gegner eingelockt hat.



Grundsätzlich finden alle Missionen im Simulator statt. Später dürfen Sie auf der Brücke der echten Enterprise Platz nehmen.

Intuition gefragt

Natürlich geht es im Weltraum nicht immer friedlich zu: Manchmal ist Ihr Verhandlungsgeschick im Umgang mit fremden Rassen und anderen Raumschiff-Kapitänen gefragt, ein anderesmal hilft nur ein beherzter Griff zum Photonen-Torpedo. Wenn es erst einmal so weit ist, wird es schnell sehr hektisch auf der Brücke. Zielen und schießen erledigt im Prinzip zwar Ihr Offizier, in der Praxis sind dann aber doch Sie am Joystick gefragt.

In den ungefähr zwei Stunden, in denen wir uns eine Vorabversion des Spiels anschauen durften, bekamen wir den Eindruck, das es sich um eine Mischung aus Star Trek und »Wing Commander« handelt. Durch die gefilmten Charaktere sowie die Hintergrundmusik und die Geräusche bauen die Entwickler eine unglaublich dichte Atmosphäre auf. (hf)

STARFLEET ACADEMY – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Action-Simulation
- **Termin:** Herbst '97
- **Besonderheiten:** Filmszenen mit Kapitän Kirk und Kapitän Sulu; dichte Atmosphäre.



Holla, den kennen Sie doch! Sulu gibt im Simulator wertvolle Ratschläge.

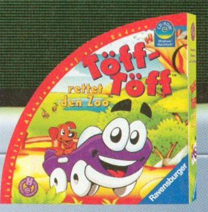


Alle Brückenoffiziere sowie die Starfleet-Trainer sind speziell für das Spiel gefilmt worden.

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.







Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch“ wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff“ ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,– DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860, 88188 Ravensburg. ®

Ravensburger

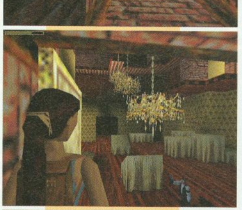
Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel sowie in Kaufhäusern. Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Christl Zaussnig, Gartenstraße 51/2, 88212 Ravensburg, Tel. 07 51/86 10 47, Fax 07 51/86 19 41.

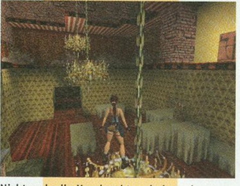
Preview: Tomb Raider 2

Die Lady mit dem Colt rollt an

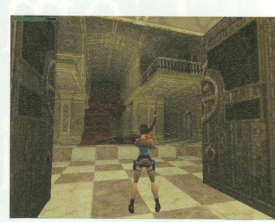
Ob das Laras neuer Kumpel ist: Zumindest hält er die Waffe auf die Angreifer gerichtet.

Bis sich die tapfere Lara Croft zum zweiten Mal auf heimischen PCs sehen läßt, muß die begierige Fangemeinde noch einen langen Herbst überstehen. Um die Wartezeit ein wenig zu verkürzen, wollen wir Ihnen die allerneuesten Screenshots und Infos nicht vorenthalten.





Nicht mal edle Kronleuchter sind vor der respektlosen Heldin sicher. Vor allem, wenn er dazu dient, Bösewichter zu besiegen.



Vom frechen Zopf war ja bereits in unserem Eidos-Special in Heft 8 die Rede.

Venedig sehen und nicht sterben – so könnte man das Motto um die neuen Abenteuer der lässigen Lady stellen, zumindest in einem der Level. Bisher ist die Geheimnistuerei um Story, Features und Locations seitens Eidos ja recht groß, aber ein paar Details gibt es doch schon jetzt. Lara wird in der Stadt der vielen Brücken und Balkone sehr oft aus erhöhter Position unter Beschuß genommen. Selbst im Wasser ist sie vor den Schüssen der Verfolger nicht sicher.
Von den miesen Ratten und fiesen Typen, mit denen es Lara zu tun hat, wird sie ganz schön in Atem gehalten. Eben diesen muß sie in den Unterwassersequenzen kräftig anhalten, was der Energie- respektive »Luftbalken« hergibt. Nicht genug damit, bevölkern auch noch gefräßige Haie die Gewässer. Da kommt die Harpune als eine der neuen Waffen gerade recht. Mit Hilfe praktischer Leuchtraketen, sogenannter Flares, erhellt die Heldin alle dunklen Gänge. Dabei kommen die hübschen Lichteffekte besonders schön zur Geltung. Sogar eine erlöschende Fackel gibt naturgetreu nur noch ein kurzes Flackern mit schwächer werdendem Lichtschein wieder. So schick Laras Hotpants auch sein mögen, so ganz praktisch sind solche Klamotten nicht immer. Schließlich hat sie noch mehr »Außenarbeiten« zu erledigen. Im frostigen Klima eines Spielabschnittes, in dem Schnee liegt, muß sie steile Felswände erklimmen, und das alles in Shorts. Na, immerhin wurde ihr eine Art Pilotenjäckchen mit Fellkragen spendiert, damit sie wenigstens oben herum nicht friert ... In Anbetracht ihrer akrobatischen Leistungen samt Salto, Rolle vorwärts und rückwärts oder den sattsam bekannten Klimmzügen kommt die Dame ohnehin ganz schön ins Schwitzen.
Übrigens soll nicht nur an der PC-CD fleißig gearbeitet werden, sondern Lara auch auf einer Musik-CD zu Ehren kommen. Angeblich ist derzeit eine Scheibe mit dem Titel »Beautiful Day« in der Mache, welche der Actionheldin ein Forum bietet. An der Produktion soll sogar Ex-Eurythmic David Steward beteiligt sein, so daß nicht nur Tomb-Raider-Fans, sondern auch Freunde gediegener Popklänge (auf-)horchen dürften. **(ms)**

Versprochen: In Tomb Raider 2 gibt es nur virtuell feindliche Tiere.



TOMB RAIDER 2 – FACTS

- **Hersteller:** Eidos
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** November '97
- **Besonderheiten:** Die Titelfigur beherrscht jetzt noch mehr Moves, etwa Klettern. Das Spiel wird zahlreiche Außenlevel bieten.

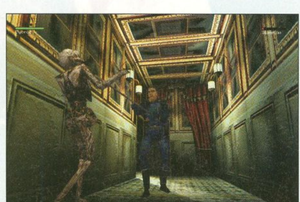


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DER ROCK DER KÖNIGIN


Vor sich sehen Sie die World-Freak-Show. Bleibt die Frage, wo sich Freddy Mercury versteckt hält.

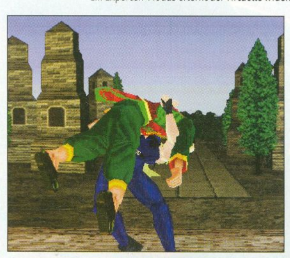
Nach der letzten ECTS wurde es sehr still um das Action-Adventure **Queen: The Eye** von Electronic Arts. Nun macht es wieder von sich reden. Wie in so manchem Genre, verschlägt Sie die Handlung in die nahe, endzeitliche Zukunft des Planeten Erde. Auf diesem herrscht mit gnadenloser Hand die biotechnologische Rasse »The Eye«. Deren finstere Pläne sehen vor, das kreative Denken und Handeln der Menschheit vollständig zu unterdrücken. Auch wenn dem geplagten Spieleredakteur in Anbetracht mancher Hintergrundgeschichte Zweifel kommen, ob dieser Fall nicht schon eingetreten ist, setzt sich die Menschheit verzweifelt zur Wehr. In der Rolle des Dubroc kämpfen Sie in fünf Leveln für Friede, Freude und ... diese Dinger mit Eiern darin ... Omeletts. Dies alles spielt sich in einer mild an »Bioforge« erinnernden Umgebung ab. Jedes einzelne Level hält eine Unzahl von Puzzles, Geheimnisse und natürlich Original-Musikstücke von Queen für Sie parat. Das postapokalyptische Action-Adventure beglückt Sie wahrscheinlich im Herbst. (vs)


Über 30 Charaktere warten mit Echtzeit-Animationen und Motion-capturing auf.

QUEEN: THE EYE – FACTS	
▶ Hersteller:	Electronic Arts
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Oktober '97

VIRTUELLE PRUEGEL

In **Virtua Fighter 2** gesellen sich zu den acht erfolgreichen Polygon-Kämpfern Segas zwei neue, schlagkräftige Mitglieder: der junge Franzose Lion Rafale und der chronisch betrunkene Shun Di. Zu zehnt macht die wackere Truppe ab August '97 den heimischen PC unsicher. Über 1200 Moves (insgesamt 500 neue) versorgen hierbei auch erbittertste Kämpfer mit martialem Vergnügen ohne Ende. Für all diejenigen, die bisher die Computergegner leicht zu überwinden fanden, bietet Virtua Fighter 2 eine kleine Besonderheit: Im Experten-Modus erlernt der virtuelle Widersacher den Kampfstil des Spielers, um somit auch meisterhaften Schlägen und Tritten Paroli bieten zu können. Das ganze Spektakel ist für den MMX optimiert, was laut Sega eine deutliche Leistungssteigerung zur Folge hat. Weiterhin stellt Sega einen Mehrspielermodus bereit, der die knallharte Schlägerei auch über Internet und im Netzwerk ermöglicht. (vs)


▲ Nicht nur Trennungen sind schmerzlich: Hier beweist Sarah Bryant, daß auch herzliche Umarmungen zu Knochenbrüchen führen.


◀ Hier sehen Sie das gesamte Virtua Fighter Team mit den zwei neuen Charakteren Lion und Shun.

VIRTUA FIGHTER 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Sega
▶ Genre:	Prügelspiel
▶ Termin:	August '97

Traumwandler


◀ Im Editor entstehen gerade die Level zu Dreams to Reality.


Der Held von Dreams erinnert auf den ersten Blick stark an 3D-Actionheld Lo Wang. ▼

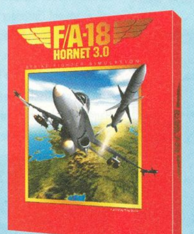
Dreams to Reality entführt Sie in eine phantastische 3D-Welt, die starke »Tomb Raider« Assoziationen weckt. Über 100 Schauplätze warten auf Ihren springenden, rennenden, kämpfenden und sogar fliegenden Helden. Während seiner Reise durch die surrealen Abgründe des magischen Traumortes Blue Water begegnen ihm unzählige detaillierte Monster. Mit diesen darf er sowohl erbitterte Gefechte austragen, als auch in aller Freundschaft Gespräche führen. Die künstliche Intelligenz der herumwuselnden Charaktere stuft den Protagonisten eigenständig als Freund oder Feind ein. Ist letzteres der Fall, rückt Ihr Held widerlichem Gesindel jeder Art mit einem Schmuckstück aus der großen Palette von Waffen und Zaubersprüchen auf den Leib. Weiterhin enthält Dreams to Reality über 100 Zwischensequenzen, die für anhaltenden Spielspaß sorgen sollen. Die deutsche Version ist ab September 1997 erhältlich. (vs)

DREAMS TO REALITY – FACTS	
▶ Hersteller:	Cryo
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	September '97

SPECIAL EDITION
8 EXTRA MISSIONEN!
KOMPLETT IN DEUTSCH

F/A-18 HORNET
REALISMUS PUR!

- SUPER-REALISTISCHE INSTRUMENTE UND FLUGPHYSIK
- UNGLAUBLICHE 3D-GRAFIKEN MIT BIS ZU 1024 X 768 PUNKTEN AUFLÖSUNG
- INKL. PILOTENTRAINING MIT 63 TRAININGVIDEOS



- FÜR BIS ZU 4 SPIELER
- EXAKTE MANÖVRIERUNG
- TESTEN SIE IHRE FÄHIGKEITEN IN 36 MISSIONEN AM PERSISCHEN GOLF UND ÜBER HAWAII
- BIS ZU 60 BEWEGTE OBJEKTE IM GLEICHEN TERRAIN

KOCH MEDIA

Deutschland: 089 / 857 95 120
Österreich: 0222 / 815 06 26
Schweiz: 071 / 388 68 68



WEBSITE: http://www.empire.co.uk

PC CD-ROM

GRAPHIC SIMULATIONS CORPORATION

EIN BLUTIGES MÄRCHEN

Wie schon manch anderes Spiel, soll auch **Myth** sein Genre neu definieren. So wie es aussieht, hat das Strategiespiel aus dem Hause Bungie sogar gute Aussichten, mit diesem Anliegen erfolgreich zu sein. Mit seiner detaillierten Fantasy-Landschaft, die unzählige Polygon-Objekte bevölkern, stellt es ein absolutes Novum dar. Im Gegensatz zu »Command & Conquer« oder »Warcraft 2« zockeln Ihre kampfbereiten Truppen in Form von Drahtgitter-Modellen über den Bildschirm.

Kleine, pixelige Bitmaps gehören der Vergangenheit an. Ebenso die isometrische Vogelperspektive. In Myth regieren Sie nämlich nicht nur mit eiserner Hand über Ihre Truppen, sondern auch über die Kameraeinstellung. Verändern Sie nach Belieben den Bildausschnitt, vergrößern oder verkleinern Sie Kampfschauplätze, und umkreisen Sie Ihre blutrünstigen Horden. Das grafisch sehr aufwendige Spektakel soll natürlich auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützen. Laut Bungie erscheint Myth »irgendwann« 1997. Damit verdichtet sich die Wahrscheinlichkeit, daß es, wie so viele andere Spiele, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommt. (vs)

MYTH – FACTS

▶ Hersteller:	Bungie
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	4. Quartal '97

Die blutigen Splatter-Effekte dürften auf dem deutschen Markt schlechte Überlebenschancen haben.



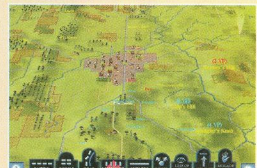
Alle Wesen bestehen aus Modellen und nicht, wie bei anderen Echtzeit-Strategiespielen, aus einfachen Bitmaps.

NEUES VON SID MEIER

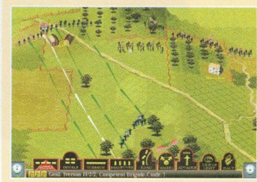
Über das dreidimensionale Echtzeitstrategiespiel Gettysburg von Sid Meier berichteten wir in der vorigen Ausgabe. Hier als Nachtrag einige aktuelle Bilder zu dem amerikanischen Bürgerkriegsspektakel.



Sid Meier spielt den blutigsten Bürgerkrieg in der Geschichte Amerikas auf dem Bildschirm nach.



Die Kamerawinkel sind frei einstellbar. Es darf nach Belieben gezoomt und rotiert werden.



Die künstliche Intelligenz in Sid Meiers Gettysburg soll auch versierte Strategen herausfordern.

KRIEG DEM WELTALL, FRIEDE DEN PALÄSTEN



Die Verwaltung von Planeten ist nicht immer einfach. Hier sehen Sie zum Beispiel die Kolonie Gumpenhausen-Süd.

Das vom Macintosh bekannte **Pax Imperia** will im Oktober diesen Jahres auch die Herzen der PC-Strategen erobern. Durch seine extreme Komplexität bei intuitiver Benutzeroberfläche soll es sowohl Einsteiger als auch hartgesottene Hexfeld-Fanatiker ansprechen. Ihre Aufgabe besteht im Erobern, Verwalten und Ausbeuten von galaktischen Kolonien. Das Spielprinzip vermischt Elemente klassischer Handelssimulationen mit echtzeitbasierten Raumschiffschlachten. Wenn Ihnen die gestellten Verwaltungsaufgaben über den Kopf zu wachsen drohen, delegieren Sie diese auf Wunsch an den Computer. Über 800 Planeten mit individuellen Eigenschaften und Wirtschaftsystemen sowie 100 unterschiedliche Technologien bieten ein breites Betätigungsfeld. Im Netzwerk treten bis zu 16 Mitspieler an, wobei wiederum der Computer beliebig viele Gegner übernehmen kann. Im Herbst wird Pax Imperia voraussichtlich auch in Ihrer Galaxis zu kaufen sein. (vs)

This is the Colonizer.
It loves to colonize.
It's sole purpose in life is to colonize.
Please be nice to it, it means well.

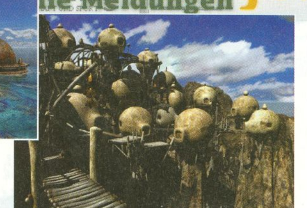
Wir vermuten, daß die Programmierer von THQ noch etwas an gewissen Spielelementen feilen.

PAX IMPERIA – FACTS

▶ Hersteller:	Bomico
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Oktober '97

NOCH SO EIN MYST

Eines der ersten Produkte, die aus der neuen Konstellation von Brøderbund und Microprose hervorgehen, wird der »Myst«-Nachfolger **Riven** sein. Dennis Leary, der amerikanische Produzent, stellte in Düsseldorf die neueste Version des umwerfenden Grafikabenteuers vor. Der zweite Teil des beliebten Render-Adventures versucht die Erfolge seines Vorgängers (3,6 Millionen verkaufte Exemplare) noch zu überbieten: mehr Rätsel, mehr Grafik, mehr von allem. Auf altbekannte Weise klicken Sie sich durch bunte Standbilder, um ein Puzzle nach dem anderen zu lösen. Die über 7000 Schauplätze und insgesamt 60 Minuten spektakuläre Filmsequenzen entspringen übrigens der selben Technologie wie auch die »Jurassic Park«-Dinosaurier. Sie wurden auf Silicon-Graphics-Rechnern gefertigt. Hierbei verfügte das Entwicklerteam Cyan über 500 mal mehr Rechenpower als beim Vorgänger. Trotzdem entwickeln sie Riven mit dem alten Enthusiasmus, versicherte Rand Miller, Gründer von Cyan. Im August dieses Jahres erscheint außerdem eine limitierte Version zu Riven. Diese enthält neben dem Originalspiel eine weitere CD mit exklusivem »Making of«-Material. (vs)


Offensichtlich will Riven noch geheimnisvoller und mystischer als sein Vorgänger werden.

Die Behausungen der Einheimischen wirken allerdings ein wenig surreal.


Die Grafik des Myst-Nachfolgers ist wunderschön und wirkt wie aus einem Reiseprospekt.

RIVEN – FACTS	
► Hersteller:	Red Orb
► Genre:	Adventure
► Termin:	4. Quartal

2 ROCK

Der vom Nintendo 64 bekannte Dinosaurierjäger **Turok** treibt in Bälde sein Unwesen auf dem PC. Auch hier bekämpft er den fiesen Schurken Campaigner, der mit seiner Horde biogenetisch aufgemotzter Riesenechsen das Universum zu erobern gedenkt. Mit 14 futuristischen High-Tech-Mordwerkzeugen wie dem Vierfach-Raketenwerfer, der Fusions- oder der Partikelkanone durchstreift er die hochauflösenden 3D-Level. Immer auf der Suche nach charmanten Gegnern wie den Velociraptoren oder dem gefürchteten T-Rex, die er allesamt mit gezielten Schüssen zur Strecke bringt. Sollte Turoks Zerstörungswut überhand nehmen, wirkt sich dies auch auf die Umgebung aus: Schlecht plazierte Granaten verwandeln beispielsweise Bäume in Zahnstocher. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Actionspielen macht Turok seinem Namen als Einzelgänger alle Ehre: Ein Mehrspielermodus ist nicht geplant. (vs)



Da Gottesanbeterinnen bekanntlich Ihren Gatten erst nach der Paarung verspeisen, interessiert es uns brennend, was Turok getrieben hat, um dieses Exemplar so in Fahrt zu bringen.


Grafikeffekte wie diese verlangen natürlich nach einer 3D-Beschleuniger-Karte.

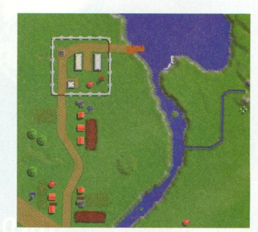
TUROK – FACTS	
► Hersteller:	Acclaim
► Genre:	3D-Action
► Termin:	4. Quartal

EIN SCHWARZER STERN AM HIMMEL

Die noch junge Firma Blackstar Multimedia stellt ihr neuestes Produkt vor, das New Generation Software für sie programmierte: **Tennis World.** Als Manager eines Tennisspielers versuchen Sie Ihren Schützling weit oben in der Weltrangliste zu plazieren, während Sie sich selbst eine goldene Nase verdienen. Außerdem übernehmen Sie die Rolle des Trainers und optional auch den Spieler selbst. Das heißt, Sie müssen sich nicht nur um die Steuerfahndung, Doping, Bestechung und die großen Turniere wie den Davis Cup oder den Mercedes Super 9 Cup kümmern. Auch als Tennis-Ass selbst rinnt Ihnen der Schweiß von der Stirn. Das nächste »Tennis World«-Turnier wird voraussichtlich im nächsten Monat auf Ihrem PC stattfinden.

Gleiches gilt für das Strategiespiel »Terra Incorporated«, das Blackstar überraschend aus dem Hut zog. (vs)

TENNIS WORLD – FACTS	
► Hersteller:	Blackstar Multimedia
► Genre:	Wirtschaftssimulation
► Termin:	September '97

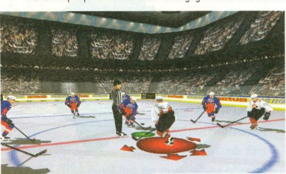

Kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns von Blackstar auch noch das Strategiespiel Terra Incorporated. Test folgt in der Ausgabe 11.

Rasen und Eis

ACTUA SPORTS – FACTS

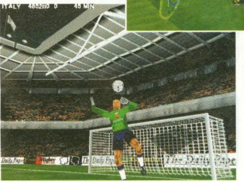
▶ Hersteller:	Gremlin
▶ Genre:	Sport
▶ Termin:	4. Quartal '97

Bei einem Kurzbesuch stellte Gremlin vier neue Spiele aus ihrer »Actua Sports«-Reihe vor. Für Fußballfans ist **Actua Soccer 2** sicher am interessantesten. Der erste Teil ist unter dem Namen »Ran Soccer« bekannt, das zwar eine schöne Grafik bietet, dessen Steuerung jedoch mißlungen ist. Die Steuerung des Nachfolgers orientiert sich stark an den anderen Vertretern des Genres, während die Grafik wieder alles bisher dagewesene in den Schatten stellen soll – sogar die Gesichter der einzelnen Spieler sind wiederzuerkennen. Gremlin hat für alle Produkte teure Lizenzen erworben, um möglichst viel Authentizität bieten zu können. Neu im Programm ist **Actua Ice Hockey**, das all die bekannten Elemente von »NHL '97« enthalten wird, aber mit einer besseren Steuerung und schönerem Torjubel aufwarten will. Lauter verschiedene Arenen und alle aktuellen Nationalmannschaften stehen zur Auswahl. Ein weiterer Neuling ist **Actua Tennis.** Wie bei den anderen Spielen werden die Profis mit dem Motion-capturing-Verfahren in das Programm eingebaut, um lebensnahe Bewegungsabläufe zu simulieren. Viele Statistiken – wie Aufschlagsgeschwindigkeit, Doppelfehler und direkte Punkte – flimmern zwischen den Ballwechseln über den Bildschirm. Das letzte Projekt ist ein weiterer Nachfolger, **Actua Golf 2.** Anstatt sich an »Links LS« zu orientieren, entschied Gremlin sich für eine völlig neue Herangehensweise. Der Kamerawinkel ändert sich wie bei Actionspielen ständig, und die anderen Golfer bewegen sich sogar die ganze Zeit. Alle vier Spiele befinden sich noch in einer frühen Alphaphase und werden erst gegen Ende des Jahres fertig. Außerdem sollen alle Actua-Sports-Spiele netzwerkfähig sein und neben Originalnamen wie Matthias Sammer und Tiger Woods auch bekannte Kommentatoren bieten. **(ab)**

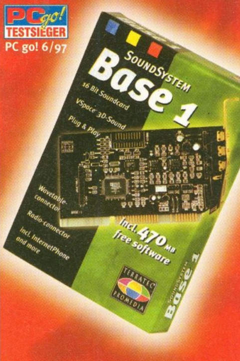


Die Gumpenhausener Arena ist prall gefüllt, wenn solche hochkarätigen Cracks auf dem Eis kämpfen. (Actua Ice Hockey)

▲ Noch sieht die Grafik von Actua Golf 2 etwas blaß aus, die neue Ideen sind jedoch vielversprechend.

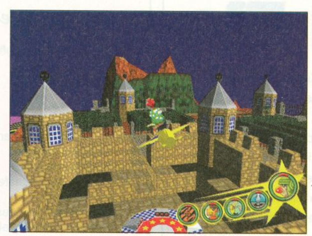


Nach einem fulminanten Fernschuß muß der Torhüter schon eine Glanzparade zeigen. (Actua Soccer 2)



KOPF(GELD)JÄGER

H.E.D.Z. steht für »Head Extreme Destruction Zone« und ist sicherlich eine der bizarrsten Neuerscheinungen. Geht es nach dem Willen der schottischen Programmierer von Vis Interactive rollen schon im Oktober dieses Jahres die Köpfe. In den Weiten des Weltalls gibt es nämlich eine Alienrasse mit einer Vorliebe für das Sammeln menschlicher Häupter. Darüber hinaus veranstalten die bösen Außerirdischen gruselige Turniere, während derer sie die terrestrischen Nischel als Waffen einsetzen. Jeweils fünf Schädel zieren das Arsenal eines gut ausgerüsteten Wettstreiters. Kurzerhand stülpt sich dieser einen angemessenen Kopf über und ist somit in der Lage, die Fähigkeiten seines Vorbesitzers zu nutzen. Das Haupt eines Magiers bringt Zauberkräfte mit sich, derjenige des Roten Barons einen klapprigen Doppeldecker. Ziel des Wettkampfes ist das Erbeuten gegnerischer Schädel, um die eigene Kollektion zu vervollständigen. Zugegeben, das erinnert stark an eine »Predator«-Variante von »Magic – The Gathering«. Damit das Sammelfieber auch den Spieler



◀ Red Nose fliegt über ein finsteres Schloß auf der Suche nach frischen Schädeln.

ansteckt, beginnt dieser eine neue Partie mit mickrigen zehn Köpfen. Bis zu 200 weitere warten in den dreidimensionalen Arenen im Comic-Stil. Unter ihnen befinden sich namhafte Charaktere wie Timmy Bendrix, Groucho oder der Grim Reaper persönlich. Ein besonderer Gag findet sich in der speziellen Gruppierung von bekannten Häuptern. Sind erstmal ein Indianer, ein Cowboy, ein Straßenarbeiter, ein Polizist und ein Rocker zusammengetragen, erhält der Spieler den »Village People«-Bonus. Gemein ist allen Persönlichkeiten, daß sie sich eher ungern von ihren schon liebgewonnenen Köpfen trennen. Der Spieler muß sie seinen Widersachern also unter Anwendung roher Gewalt und der Spezial-Fähigkeiten seines eigenen Hauptes abjagen. In der Vorankündigung lesen Sie eine interessante Aussage zu »H.E.D.Z.«: »Schieße auf alles, was sich bewegt. Bewegt es sich dann immer noch, laufe so schnell du kannst«. (vs)



Der Aircraft-Carrier-Man ist einer der mächtigsten »Köpfe«.

HEDZ – FACTS	
▶ Hersteller:	Hasbro Interactive
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '97

VOM FROSCH ZUM PRINZEN



Der erste Level ist exakt dem pixeligen Original nachempfunden.

Zehn Jahre war die Kröte krank, nun springt sie wieder, Gott sei Dank. Die grüne Amphibie mit Namen **Frogger** verspürte große Lust, erneut über unsere Bildschirme zu hüpfen. Da es allerdings nur extrem tapfere Anwender übers Herz brachten, den alten XT vom Dachboden herunterzuholen, mußte sie sich ein neues Outfit zulegen. Wie so vielen Kollegen vor ihm, etwa »Duke Nukem« (indiziert) oder »Max Montezuma« sei es somit auch dem freundlichen Frosch erlaubt, uns mit schmucker 3D-Grafik zu beglücken. Somit springt er in zehn verschiedenen Welten mit jeweils fünf Leveln um sein Leben. Immer auf der Suche nach seinen kleinen Babyfröschen, die ihm abhanden kamen. Wenn auch die Dreidimensionalität der Landschaft und des glibbrigen Protagonisten etwas anderes erwarten lassen könnte: Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Ganz darauf bedacht, die wesentlichen Elemente des Arcarde-Klassikers beizubehalten, übernahmen die Programmierer altbekannte Objekte. Neben neu hinzugekommenen Schlangen, Rasenmähern und Düsenjets trifft der Kröterich vertraute Bekannte wieder: Autos mit Anti-Forsch-Reifen, treibende Baumstämme und lauernde Krokodile. Ebenfalls gleichgeblieben ist die charakteristische Vier-Seiten-Steuerung. Das Fröschlein hopst nicht, wie aus aktuellen Jump-and-runs bekannt, frei im Raum herum. Nur nach oben, unten, rechts und links darf es seinen Widersachern entweichen, eben ganz dem Original entsprechend. Kleine Neuerungen wie das praktische Extrazubehör für werdende Froschkönige gibt es dennoch. Die »Heat-Seeking-Tongue« oder der »Supersprung« helfen dem umherhüpfenden Gesellen ungemein beim Überleben in seiner gefährlichen Computerwelt. (vs)



Der kleine Frosch entdeckt in der dreidimensionalen Landschaft immer neue Transportmittel.

FROGGER – FACTS	
▶ Hersteller:	Hasbro Interactive
▶ Genre:	Geschicklichkeitsspiel
▶ Termin:	November '97

ANZEIGE

CARMAGEDDON PRÜFUNGSFRAGEN — TESTBOGEN

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckten Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richtige Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Schüler auszufüllen

Name: ☐ geboren am: ☐

Vorname: ☐ Prüfdatum: ☐

Fahrschule: ☐

Ich versichere, die nachfolgenden Fragen mit allen, mir zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln beantwortet zu haben.

Unterschrift: ☐

Vom Prüfer auszufüllen

	Seite 1 - 4	Fehlerpunkte: Tatsächliche Fehlerpunkte	Fehlerpunkte: Zulässige Fehlerpunkte	bestanden: ja	bestanden: nein
Klasse 1a ☐			7		
Klasse 1b ☐			7		
Klasse 2 ☐			7		
Klasse 3 ☐			7		
Klasse 4 ☐			7		
Klasse 5 ☐			7		
Panzer ☐			7		

FUNSOFT

Bemerkungen:

STAINLESS SOFTWARE LTD

geprüft von:

SCi

R= Rhetorische Frage **K= Fangfrage (Achtung!)** **WSDF= Was soll diese dämliche Frage?!?!?!**

1. Was wird in dieser Situation gleich passieren?

- ☐ Es fängt an zu schneien und es besteht erhöhte Rutschgefahr.
- ☐ Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Händen und beginnen zu singen.
- ☐ Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Verkehrszeichen nähern?

- ☐ Geschwindigkeit anpassen.
- ☐ Geschwindigkeit drastisch erhöhen.
- ☐ Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstück fahren und die Sitze zurückklappen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs auf diesen Unfall zu. Wie reagieren Sie in dieser Situation?

- ☐ Ich versuche, den Unfallort weiträumig zu umfahren.
- ☐ ...ääh...hmm....pfffft.....weiß nich'!
- ☐ Ich löse meinen Gurt und fahre mit Höchstgeschwindigkeit hinein um meinen Crash Bonus zu erhöhen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

4. Was hat der Fahrer des roten Fahrzeugs hier falsch gemacht?

- ☐ Er hat sein Tempo vor der unübersichtlichen Kurve nicht gedrosselt.
- ☐ Er ist nicht schnell genug in die Kurve hineingefahren. Das schwarze Fahrzeug fliegt nicht hoch genug.
- ☐ Nichts! Der Fahrer hat sich optimal verhalten.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

5. Was haben Sie bei diesem Verkehrszeichen zu beachten?

- ☐ Nachdem ich hier geparkt habe, muß ich das Papier hinter meinem Scheibenwischer entfernen, damit der Regen es nicht aufweicht.
- ☐ Ich habe dieses Schild noch nie im Leben gesehen.
- ☐ Sie dürfen halten, um Mitfahrer aussteigen zu lassen.

3

R 490 • K 11/31 • WSDF 123/456

6. Wie reagieren Sie, wenn Ihnen dieser nette Herr in der linken oberen Ecke dicht auffährt?

- ☐ Da ich seine Visage nicht mag, versuche ich sein Fahrzeug zu zerstören.
- ☐ Ich habe Angst und wechsle vorschriftsmäßig die Spur, um ihn passieren zu lassen.
- ☐ Ich mache eine Vollbremsung und verursache eine Massenkarambolage.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

Summe ☐

Summe ☐

All dies gibt's bei ALDI

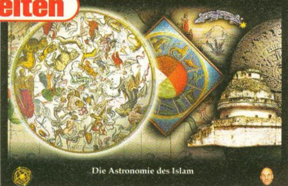
Endlich ist es soweit – mit **Aldidente** von Systhema wird für circa 30 Mark der Traum eines jeden Redakteurs wahr. Endlich kann er den wöchentlichen Aldi-Einkauf, zu dem er durch das karge Gehalt genötigt ist, schon in der Redaktion planen. Vorbei sind die Zeiten, in denen wir unseren Chef noch vor dem Ersten um ein paar Mark für Bockwurst und Toast anbetteln mußten. Die CD weiht (nicht nur) Schreiberlinge, Singles und Studenten in die offenen Geheimnisse rund um die beliebte Supermarktkette mit gut 40 Kochrezepten, einer kleinen Weinkunde, der Laden-Karte von Süddeutschland und Österreich und historischen Anmerkungen zum Albrecht-Imperium ein. Dazu gibt es Überlebenshilfen: Sie sagen dem Programm, wieviele Personen Sie für welche Summe durchfüttern möchten und bekommen anschließend eine Liste der möglichen Menüs aus Aldis Hallen. (me)

Spaghetti mit Zitronensauce

Unser heutiges Redaktionsmenü: Fütterung für acht Personen unter 20 Mark. (Aldidente)

... unendliche Weiten

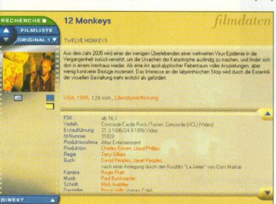
Sternzeit 1997: In den Softwareläden lächelt uns »Jean-Luc« Stewart auf der **Neun Welten**-Schachtel von Navigo entgegen. Für rund 80 Mark führt uns eine seiner deutschen Synchronstimmen durch unser Sonnensystem und die Geschichte seiner Entdeckung. Neben Informationen über die neun Planeten finden Sie Interviews, Bilder, Filmausschnitte und einen »exklusiven Zugang« zu den eigenen Webseiten. Zu jedem der Planeten gibt es als Gag einen Urlaubsplaner, der beispielsweise verrät, wie lange Sie mit einem Flugzeug für die Strecke Erde-Saturn brauchen. Dafür wurde Hersteller Palladium 1996 mit dem Multimedia-Oscar EMMA ausgezeichnet. (me)



Energie! Der Herr unten rechts im Bild nimmt Sie mit auf eine Tour durch unser Sonnensystem. (Neun Welten)

KENNEN SIE KINO?

Systhemas **Lexikon des internationalen Films** ist bislang der einzige ernstzunehmende deutschsprachige Konkurrent zum englischen Dauerbrenner »Cinemania« von Microsoft. Die »Neuausgabe 97/98« verspricht »noch mehr Inhalt, noch mehr Funktionen«. 2500 neue Filme aus dem letzten Jahr fanden ihren Weg in das Nachschlagewerk. Dazu kommen einige neue Artikel zum Thema Film, die Programmoberfläche bekam ein paar Detailverbesserungen spendiert. Mit wenigen Filmkritiken, Bildern und Videos hinkt das Lexikon dem Rivalen noch hinterher. Das machen über 42500 Einträgen wieder wett, denn hier finden Sie etliche Streifen, die den amerikanischen Mainstream-Kritikern entgangen sind. Für Besitzer der vorherigen Ausgabe lohnt sich der Neukauf allerdings nicht – zu gering sind für knapp 150 Mark die Unterschiede zum Vorgänger. Hier hat Microsoft mit monatlichen Updates im Internet zur Zeit noch die Nase vorn. (me)



Trotz vieler Filme – nur wenige Streifen besitzen eine umfassende Kritik. (Lexikon des internationalen Films)

DIES & DAS

→ Über 60 Minuten Musik bietet eine Sammlung von Crossover-Krachern und Ambient-Titeln, die bei Bomico für knapp 30 Mark erscheint. Einziger Haken: Auf der CD befindet sich außerdem das Spiel Nihilist.

→ Hasbro bietet mit Boggle die Umsetzung eines weiteren Gesellschaftsspiels mit der klassischen und drei neuen Spielmodi an (rund 50 Mark).

→ Magix macht mobil: Der Magic Music Maker 3.0 (circa 100 Mark) ist die dritte Generation des bekannten Musikprogramms. Neben 16 Spuren, 1200 WAV-Dateien und MIDI-Unterstützung können erstmalig eigene Videos im AVI-Format eingebaut werden. Auf den Magix-Webseiten gibt es ein paar Arrangements zum Probehören (www.magix.net), einen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

→ Novitas baut die »Green Pepper«-Reihe auf 17 Titel aus, davon sind einige echte Neuheiten. Highlight könnte The Skul & The Suit für rund 20 Mark werden, ein Comic-Adventure von Macmillian.

→ Sie gibt nicht auf: Die Computer '97 findet auch in diesem Jahr vom 14. bis 16. November in Köln statt.

→ Das Earth 2140 Mission Pack 1 bringt zwei neue Kampagnen mit je 25 neuen Missionen für alle Experten, die die kniffligen 50 Missionen des Hauptprogramms schon gelöst haben. Preis: rund 30 Mark.

→ Topwares US-Info (privat und geschäftlich) sowie die CAN-Info mit bis zu 80 Millionen Telefonnummern aus den USA und Kanada sind in aktualisierter Fassung für je circa 50 Mark im Handel erhältlich.

→ Von Mindscape kommt die SU-27 Flanker Mission Disk. Detailverbesserungen wie 150 neue Missionen und Gouraud-Schattierungen für die Flugzeuge locken ebenso wie das Erstellen eigener Kampagnen.

→ Sommerferien mit dem Flight Simulator: Aerosoft läßt Sie zu einer Tour der kanarischen Inseln aufbrechen (rund 80 Mark), von Lago kommen die Szenarien Venedig und Tokio (beide je 70 Mark).

→ Electronic Arts kauft weiter: Neuester Firmenzugang ist Maxis. Außerdem vertreibt EA die Spiele von Peter Molyneux' neuer Firma Lionhead. Bullfrog arbeitet an einem »Expansion-Kit« für Dungeon Keeper. (ra)

Summme

DIES & DAS

➔ NEC stellt mit dem »MultiSpin MPSS 24X« ein CD-ROM mit 12- bis 24facher Geschwindigkeit vor. Das »MPSS 24Xi« ist für IDE-ATAPI- und das »MPSS 24Xs« für eine Ultra-SCSI-Schnittstelle ausgelegt. Außerdem soll es über eine optimierte Fehlerkorrektur verfügen. Der Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

➔ Der SCSI-Spezialist Adaptec präsentiert mit dem »AIC-9570« einen Controller, der CD-ROM-Laufwerken eine bis zu 50fache Übertragungsrate gestatten soll. Der Controller unterstützt die ATAPI- sowie die neuen Ultra-DMA-Schnittstellen.

➔ Gateway 2000 gibt für die gesamte Produktpalette eine Preissenkung bekannt. So kostet zum Beispiel das System »G6-233« mit einem Pentium2/233, 32 MByte RAM, 512 KByte Cache, 3,2-GByte-Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, 17-Zoll-Monitor und Software nur noch 4200 Mark.

Preissenkung bei Intel

Wie erwartet, senkt Intel die Preise für Prozessoren. Die Preisangaben beziehen sich auf Tausenderstückzahlen. Teilweise sind Nachläße bis zu 50 Prozent zu verzeichnen. Dadurch dürften sehr rasch die Preise für Komplettsysteme sinken. (kw)

Prozessortyp	bisheriger Preis	aktueller Preis
Pentium2/300	1981 Dollar	851 Dollar
Pentium2/266	775 Dollar	669 Dollar
Pentium2/233	636 Dollar	530 Dollar
Pentium/233MMX	594 Dollar	386 Dollar
Pentium/200MMX	492 Dollar	252 Dollar
Pentium/166MMX	270 Dollar	145 Dollar
Pentium/200	257 Dollar	125 Dollar
Pentium/166	209 Dollar	106 Dollar
Pentium/150	150 Dollar	95 Dollar
Pentium/133	134 Dollar	95 Dollar

FASZINATION: SPIEL UND INTERNET FÜR UNTERWEGS

Mit dem **game.com** von Tiger Interactive kommt auf dem amerikanischen und englischen Markt eine Handheld-Spielekonsole auf den Markt, die an Segas »Game Gear« erinnert. Der Clou: Neben einem kompletten Organizer wird auch ein Internetanschluß geboten. Das Spielangebot erstreckt sich auf verschiedene Genres vom Actionspiel bis hin zur Rennsimulation (darunter sind Titel wie das indizierte »Duke Nukem 3D« , »Sonic Jam« und »Indy 500«). Die einzelnen Cartridges kosten bis zu 30 Dollar. Ob das game.com mit seinem schwarzweißen Touchscreen auch für den deutschen Markt erhältlich sein wird, steht noch nicht fest. (kw)

Spaß in der Tasche: Mit dem game.com erreicht man sogar das Internet.

ONLINE-NACHLESE VON DER E3

Entertainment Online hat eine deutsche Niederlassung eröffnet (www.e-on.de). Für rund fünf Mark im Monat können Sie alleine oder mit anderen Spielern speziellen Internet-Versionen bekannter Titel von Ocean und Eidos frönen. Außerdem locken Eigenproduktionen wie das Rollenspiel **Twilight Lands** oder Vollversionen zum kostenpflichtigen Download.

Mplayer (www.mplayer.com) zählt inzwischen über 100 000 Mitglieder. Ab sofort gibt es dort ein anzeigenfinanziertes, kostenloses Mehrspielerangebot.

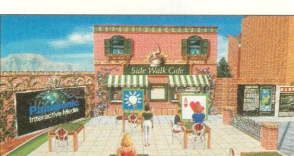
Engage Games Online (www.games.online.com) hat sich die Exklusivrechte am »Jurassic Park«-Nachfolger **Lost World** gesichert. In vier Teams müssen Sie als Eierdieb den Dinonachwuchs stehlen und die Eier unbeschadet ins Labor schaffen.

Worldplay (www.worldplay.com) bietet auf AOL (Kennwort: WorldPlay) nicht nur Spielchen wie Backgammon oder Bridge, sondern künftig auch Werke von Sierra oder Engage an. Dazu gehören beispielsweise das Mech-Spiel **Missionforce: CyberStorm** und der erste Echtzeit-3D-Schwertkampf im Internet.

Mit **MPG-NET** (www.mpgn.com) wagt sich noch ein weiterer Anbieter ins Online-Spiele-Geschäft. Die Firma will hauptsächlich mit Eigenentwicklungen wie Abenteuer- oder Strategiespielen einen guten Ruf erzielen.

VR1 (www.vr1.com) produziert Internet-Spiele für die großen Online-Dienste. Zusammen mit Microsoft stellen sie auf deren Gaming Zone (www.zone.com) **Microsoft Fighter Ace** bereit. Die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugsimulation versteht sich als Konkurrenz zu Air Warrior und Konsorten.

Terra 2120 ist ein 3D-Panzerspektakel von Kaon (www.kaon.com). Zur Zeit können Sie kostenlos am Beta-Test teilnehmen.



Im »Cyberpark« dürfen Sie mit anderen chatten und ein Kartenspiel wagen.

Kesmai (www.kesmai.com), bekannt durch Air Warrior, arbeitet mit Fox Interactive an **Aliens Online**. Sie schließen sich entweder den Marines an oder schlüpfen in die Rolle eines Aliens. In Arenen kämpfen bis zu 100 Mitspieler – beide Gruppen versuchen den Sieg davonzutragen. Das Getümmel soll auf AOL und anderen Online-Diensten stattfinden. Als nächstes Projekt plant Kesmai **Aliens vs. Predator** nach Fox' demnächst erscheinendem Spiel.

BESTELL-HOTLINE: Tel. (0721) 97224-0 http://www.cdv.de

CDV Software GmbH

Give me a Smile

CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76104 Karlsruhe. FAX: 0721/97224-24. Ladengeschäfte: MEGABYTE Karlsruhe, Karlsraße 17 und MEGABYTE- Fachcenter, Markt 6, Göttingen.

THE Smile EDITION

GROSSE SOFTWARE ZUM KLEINEN PREIS! GREAT SOFTWARE AT LOW PRICE! BON PRIX!

APOGEE GAME COLLECTION VOLUME 1

Apogee GameCollection Volume 1

Artikel-Nr. CDR5000

Smile Edition

Drei bekannte Apogee-Vollversionen auf einer CD-ROM!

Mystic Towers: Arcade-Adventure-Game - Helfen Sie als alternder *Baron Baldric* den Townpeoples, die Burgen von geheimnisvollen Bestien zu befreien! In über 540 Räumen, mit 8 wunderschönen Soundtracks, 30 Monstern und Zaubersprüchen schlagen Sie sich durch eine wundersame Welt voller amüsanter Begebenheiten.

Raptor: Shoot'em Up-Game - Fliegen Sie die HighTech-Kampfmaschine *Raptor* und schalten Sie die Mitbewerber von MegaCorp aus! 14 versch. Waffen, von der Rakete bis zur Superbombe, weich scrollende VGA-Grafik, mehr als 27 Level und starker Sound!

Hocus Pocus: Jump&Run-Game - Der Rat der Hexenmeister sendet den Zauberlehrling Hocus auf eine Spezialmission durch 16 Reiche (36 Level), jedes mit anderen Feinden, Gefahren und Zaubereien. VGA-Grafik, Parallax-Scrolling, witziger Sound und 12 Songs!



Apogee GameCollection Volume 2

Artikel-Nr. CDR5001

Smile Edition

Und hier gibt's gleich vier Original-Vollversionen von Apogee!

Realms of Chaos: Jump&Run-Game - Führen Sie das mutigste Pärchen von "Mysteria" durch ihr größtes Abenteuer. Detailgenaue Kampfszenen, 26 nervenaufreibende Level, 6 starke Endgegner, weiches 350-Grad-Scrolling.

Cosmo's Cosmic Adventure: Jump&Run-Game - Cosmo, der Außerirdische mit Saugnäpfen, muß auf einem fremden Planeten haarsträubende Abenteuer bestehen. 30 knifflige Level, 19 Songs und viele verrückte Ideen.

Duke Nukum und Duke Nukem 2: Jump&Run-Games - Duke, Apogee's unschlagbarer Kämpfer für das Gute zeigt seinen Gegnern in diesen zwei actionreichen Spielen, wo's lang geht. Level ohne Ende in zwei Teilen!

REALMS OF CHAOS — COSMO'S COSMIC ADVENTURE — DUKE NUKEM 2

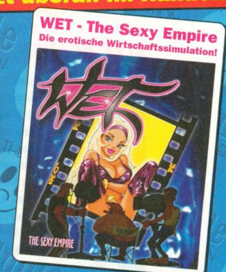
29,95* (je CD-ROM)

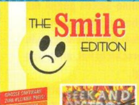
** Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto und Verpackung.*

Angebot freibleibend, Änderung vorbehalten.

DA lacht DER GELDBEUTEL!

Jetzt überall im Handel:





29,95*

Smile Edition Seek and Destroy

Steuern Sie wahlweise einen Panzer oder Helikopter und besiegen Sie eine Gruppe von Terroristen. 360°Scrolling, 20 Level uvm.

Artikel-Nr. CDR3099





29,95*

Smile Edition TYRIAN

2-Spieler Modus, über 60 Level uvm. "Für mich ist Tyrian das derzeit beste Shoot'em Up auf PCs"

76% N. Ernst, PC Player 3/96

Artikel-Nr. CDR3091



29,95*

Smile Edition Clif Danger



Befreien Sie die schöne Amazonen-Königin. Ein witziges Jump& Run-Game im Comic-Stil.24 Level, Techno-Soundtrack...

Artikel-Nr. CDR3090

PC PLAYER *persönlich*

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Für Adventure- und Denkspielfan Roland gibt es in diesen Wochen wenig zu tun – zu viel Gehirnakrobatik ist im Sommer ohnehin nicht gut für den Teint. Blaß wurde er auch durch das mittlerweile beendete Schlafentzugsexperiment (zuletzt drei, vier Stunden). Die Redaktion profitierte ohnehin kaum von seinen Kurznächten, verbrachte er in letzter Zeit nur ab und an eine Woche im Verlag. Erst zogen ihn die E3-Messe und Firmenbesuche in die Ferne, dann ging er nach anschließendem »Extreme Artikel Schreibing« (20 Seiten in 2 Wochen) gleich nahtlos ins »Extreme Urlaubing« über. Nötig war der Italien-Trip: Noch im Zug dachte Roland an »The Last Express« und wollte vor Ort reflexartig Quittungen für die Spesenrechnung sammeln. Nach der Rückkehr dann die Freude: Kjersten hatte wahrlich die neue Festplatte eingebaut.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Little Big Adventure 2
- Duke Nukem 3D (indiziert)
- Links LS 1998 Edition

ALEX BRANTE (ab)



Das Leben steckt voller Überraschungen: Alex konnte sich kaum vorstellen, nach sieben Jahren Studium irgendwann einmal zu arbeiten. Wem es ähnlich geht, den kann Alex beruhigen: »Arbeiten? Gar kein Problem! Nur fürs nächtliche Ausgehen und für »Star Trek: TNG« bleibt keine Zeit mehr,« lautet seine Erkenntnis. Aber Alex kennt – wie die meisten seiner Kolleginnen und Kollegen – ohnehin alle Folgen auswendig. Am ehesten angetan haben es ihm Sportspiele, auch wenn er jüngst in puncto Spielspaß und -barkeit etwas mit den Neuerscheinungen haderte. Wirtschaftssimulationen liebt er spätestens seit »Railroad Tycoon« – nur sind die guten Vertreter dieses Genres selten genug. Sein persönliches Stoßgebet: »Sid Meier, bitte melde Dich!« In der Zwischenzeit puscht er seinen Adrenalinpegel mit Rennsimulationen wie zum Beispiel »Road Rash«, dabei immer auf der Suche nach der ultimativen Hardware, die für ordentliche Renngeschwindigkeiten sorgt. Für gute Actionspiele und atmosphärische Adventures ist Alex ebenfalls aufgeschlossen, nur für Rollenspiele und Flugsimulationen konnte er sich bislang nicht erwärmen. Myst-Clones findet er einfach gähnend langweilig.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Anstoss 2
- Links LS 1998 Edition
- WorldCraft (ein Quake-Editor)

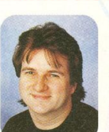
MANFRED DUY (md)



Als gebürtiger Badener hat Manfred zwar tief verwurzelte Vorurteile gegen Schwaben, bemüht sich aber redlich, diese mit Hilfe seiner Stuttgarter Freundin abzubauen. Seiner Leidenschaft für Strategiespiele fiel bereits ein Philosophiestudium zum Opfer. Statt tagsüber die Uni unsicher zu machen, suchte er lieber nächtens taktische Herausforderungen wie Schach, Risiko, »Command HQ«, »Battle Isle« oder »Dune 2«. Heutzutage verkauft er allen sein damaliges Verhalten als »vorausschauend geplante private Fortbildungsmaßnahme«.
Manfred liebt zwar Echtzeit-Strategicals vom Schlage »Warcraft 2« oder »Alarmstufe Rot«, aber allzu große Hektik ist ihm ein Greuel. Daher pflegt er Prügelorgien und 3D-Ballereien weiträumig zu umfahren. Rundenbasierte Hexfeldgefechte sind sein wahres Steckenpferd, aber auch zu einer zahlenlastigen Wirtschaftssimulation oder einer gepflegten Golfrunde würde er niemals nein sagen. Ansonsten knuddelt er seine Katze, verschlingt Fantasybücher und griechische Gerichte oder macht sich in Richtung Schottland vom Acker. Dort in seiner zweiten Wahlheimat flucht er über die hiesige Küche und freut sich gleichermaßen über den britischen Humor und die archaischen Highlands – denn es kann nur Einen geben.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Heroes of Might and Magic 2
- Capitalism Plus
- Pazifik Admiral

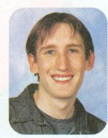
HENRIK FISCH (hf)



Kollege Fisch hegt ähnliche Vorlieben wie Volker: 3D-Action ist sein Genre. Auch dreiste Kupfer-Kandidaten, von anderen nur mit der Beißzange angefaßt, finden bei ihm eine offene Tür. Sein zweites Lieblings-Genre betrifft die Jump-and-run-Spiele, die es auf dem PC nicht allzu häufig gibt. Mit Sportspielen kann man ihn dagegen jagen. Wenn Henrik hier mal eine gute Note vergibt, können also auch Sport-Einsteiger das Spiel unbesehen kaufen.
Den anderen Genres steht er eher neutral gegenüber – Hauptsache, es bringt Spaß. Ausnahme: »Dungeon Keeper«, bei dem Henrik immer mehr eine Liebe zu gegrillten Hühnern entwickelt. Privat ist er der Musik sehr zugetan; seine Korg-M1-Workstation wurde gerade durch einen neuen Synthesizer verstärkt. Außerdem bastelt Henrik fleißig an einem eigenen Spiel, das demnächst sogar zusammen mit seiner persönlichen Homepage fertig sein soll. Eine Demo finden Sie dann natürlich auf der PC-Player-CD.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Heretic (indiziert)
- WorldCraft (ein Quake-Editor)

MAGNUS KALKUHL (mk)

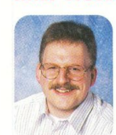


Mit dem Lebenswandel vom festen Redakteur zum freien Mitarbeiter im fernen Leipzig hat sich auch der Tätigkeitsbereich von Magnus verändert: Seine Freizeit verbringt er mit der Bändigung von Ofenheizung (aus Erichs Zeiten) und sieben Haustieren, beruflich kämpft er als Webmaster der PC-Player-Online-Seiten gegen die Unwägbarkeiten von Übertragungsraten und HTML-Editoren. Wer einmal eine 40 Megabyte große Datei per E-Mail verschickt hat, ahnt, was dieser Job mit sich bringt.
Ansonsten schreibt Magnus fleißig Komplettlösungen und springt bei Engpässen als Tester ein (alles außer Strategie).

Aktuell

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- The last Express
- Ecstatica 2
- Tamagotchi

RALF MÜLLER (rm)



Aufmerksame Leser haben die Zahl 42 in seinem vorigen Personality-Text entdeckt und rattenscharf geschlossen, daß Ralf wie alle Douglas-Adams-Fans die Antwort auf die Fragen aller Fragen kennt, leider aber nicht die passende Frage dazu. Vielleicht blüht ihm die Erleuchtung, wenn er 42 Jahre alt wird – oder sein Team auf 42 Mannen aufstockt oder aber 42 Ausgaben der PC Player durchsteht?
Bei Terry Pratchett, Monty Python und Robert Asprin fand Ralf ebenfalls keine schlüssigen Hinweise nach dem Sinn des Lebens, dafür aber ein Gefühl für den Unterhaltungswert des Seins. Leider mußte er feststellen, daß nicht jedes Buch, kaum ein Film und nur einige Computerspiele amüsant oder spannend sind. So begab er sich auf die Suche nach dem Suchtfaktor, der ihn vom C64 bis in die moderne Welt des PCs (schraub, bastel, konfigurier...) führte. Waren in den 80er Jahren noch Rollenspiele und Ballerorgien, Geschicklichkeit und Adventure sein Gefilde, zieht Ralf genretechnisch mittlerweile die höchsten Genüsse aus Handel und Strategie. Auch Echtzeit-Vertreter und manches Denkspielchen machen ihm gerne zu schaffen. Wenig Begeisterung erwecken bei ihm (abgesehen von allen schlechten Spielen) die Genres Sport, Simulation, Action sowie Jump-and-run.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Age of Empires
- Pazifik Admiral
- Heroes of Might & Magic 2

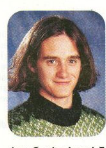
PHILIPP SCHNEIDER (ps)



Nach einem halben Jahr intensiver Arbeit für das PlayStation-Magazin – in dieser Zeit bannten ihn Perlen wie »Suikoden« oder »Vandal Hearts« nächtelang vor den Fernseher – wagte er den Sprung in die Tips&Tricks-Ecke der PC Player. Frisch eingestiegen, versuchte sich Philipp gleich an einer Komplettlösung, und zwar zu »Little Big Adventure 2« – mit Erfolg (siehe Seite 144). Seitdem er Twinsen täglich fünf bis sieben Stunden durch düstere Gänge und Lavahöhlen schleuste, kann er den Planeten Twinsun nicht mehr ausstehen.
Generell ist Philipp für sämtliche Spielegenres zu haben. Zum Beispiel Strategiespiele à la »Command & Conquer« oder »Warcraft«. Rollenspiele wie »Das Schwarze Auge« liebt er heiß und innig. Nachdem er vor vier Jahren durch einen Zwei-Tage-Marathon das Diplom »Fähiger-Schwarzes-Auge-Spieler« erhielt, ist er vollkommen dem Flair dieses Rollenspieles verfallen. Seine Freizeit nutzt Philipp überraschenderweise sinnvoll: Er spielt am PC oder mit der PlayStation. Zur Abwechslung wagt er ab und an auch eine Runde »Turok« auf dem Nintendo64. Selbstverständlich müssen dafür das Wohnzimmer verdunkelt und die Lautstärke in unermeßliche Höhen geschraubt sein.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Destruction Derby 2
- Little Big Adventure 2
- Sternenschweif

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Neulich blickte Volker in einer Feuerpause auf und entdeckte ein ganz neues Universum: Außerhalb seiner drei Lieblingshobbies Quake, Quake und Quake (3 x indiziert!) stieß er auf den Quake-Level-Editor – viele neue Welten zum Selbermachen – und schließlich sogar auf den Quake-Soundtrack von Nine Inch Nails.
Doch so eintönig ist Volkers Leben gar nicht, denn wenn er mal gerade kein neues Level designt, dann spielt er gerne im Netzwerk und in geselliger Runde ein Deathmatch. Ohnehin mag er Actionspiele im allgemeinen sehr gerne, allerdings am liebsten wieder Q... Und worauf freut er sich seit der E3? Auf Quake 2!
Weniger erfreut gibt sich unser Actionheld, wenn ihm jemand zum Sport bewegen will – oder gar ein Sportspiel unterjubeln möchte. Ansonsten frönt er seinen Abneigungen (Techno, Windows 95, Telekom) oder seinen Vorurteilen (Techno, Windows 95, Telekom).
Da Volker in der Prä-Quake-Zeit das Lesen lernte, hat er sich wie Ralf eingehend mit Terry Pratchett und Douglas Adams beschäftigt, kam aber mittlerweile zu einem eindeutigen Ergebnis, was die Fragen aller Fragen und den Sinn des Lebens angeht: Was hast Du erreicht, mein Sohn? lautet die verschollen geglaubte Frage. Und Volkers Antwort: 42 Frags!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake (indiziert)
- Little Big Adventure 2
- Swing

MONIKA STOSCHEK (ms)



Mortal Moni kann den Dauerregen kaum noch ertragen – sichtbar am Regenschirm, den sie auch am Arbeitsplatz stets griffbereit hält. Eigentlich kein Problem, wenn er dabei nicht aufgespannt wäre. Ähnlich sperrig erweist sich auch ihr Billardtisch, wobei sie es mittlerweile aufgegeben hat, ihn in die Wohnung hieven zu wollen. Statt dessen hat sie auf Darts umgesattelt. Da sie neben der tapetenschonenden elektronischen Variante auch die »Königsklasse« Steel-Dart betreibt, wird der Vermieter sicher an den vielen kleinen Löchern Gefallen finden.
Moni freut sich da lieber auf die bald erscheinenden Rollenspiele und Adventures. Die drohende Welle von Strategiespielen hingegen beängstigt unsere furchtlose Kämpferin. Wirtschaftsimulationen jagen sie endgültig in die Flucht, und nur ein zünftiges Prügelspiel vermag, sie wieder aus ihrem Versteck zu locken.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Atomic Bomberman
- Quake (indiziert)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



Bisher kooperierte sein privater Rechner und erlaubte ihm den Ausspruch »ich kauf mir nichts Neues«, doch den Umzug im letzten Monat nimmt ihm der PC wohl übel: Immer häufiger verweigert er die Zusammenarbeit. So steht eine Neuanschaffung wohl doch früher als gedacht ins Haus. Dafür muß der Traum weichen, um die heimatliche Stereo-Anlage herum ein eigenes Haus zu errichten. Bei der traurigen Großwetterlage dieses Sommers hilft nur die innere Emigration. So gilt seine Vorliebe der klassischen Musik; vor allem die heiteren Klänge haben es ihm angetan. Doch auch hier hat ihn mittlerweile das depressive Wetter erreicht: Seit Wochen hört er nur noch Wagner ...
Wenigstens auf seinen Ölbildern scheint die Sonne – wenn man sie denn erkennt. Seine Interpretationen wollte er seinen Kollegen nicht vorenthalten und plazierte sie flugs auf seiner Home-Page.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Corel 4.0
- Marble Drop
- Photoshop



SEPTEMBER 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
NEU 2	(NEU)	DUNGEON KEEPER	Electronic Arts
3	(2)	DIABLO	Blizzard
4	(10)	Indiziertes Spiel	Virgin
5	(12)	Indiziertes Spiel	3D Realms
6	(19)	Comanche 3	Novalogic
7	(13)	Earth 2140	Topware
NEU 8	(NEU)	Shadow Warrior (Shareware)	CDV
9	(9)	Tomb Raider	Eidos
10	(11)	Need for Speed 2	Electronic Arts
11	(3)	MDK	Acclaim
12	(8)	Civilization 2	Microprose
13	(17)	Die Siedler 2	Blue Byte
14	(7)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
15	(6)	Warcraft 2	Blizzard
16	(4)	Master of Orion 2	Microprose
17	(14)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
18	(–)	Command & Conquer 1	Westwood/Virgin
19	(–)	NBA 97	EA Sports
20	(16)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli 1997.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Dungeon Keeper	Electronic Arts
2	(3)	DSF Fußball Manager	Sierra
3	(5)	Power F1	Eidos
4	(4)	Gold Games	Topware
5	(6)	Earth 2140	Topware
6	(8)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
7	(2)	Wet – The sexy Empire	CDV Software
8	(NEU)	X-COM: Apocalypse	Microprose
9	(7)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
10	(10)	Die Siedler 2	Blue Byte
11	(11)	Flight Simulator 6.0 für Win 95	Microsoft
12	(17)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
13	(13)	Need for Speed 2	Electronic Arts
14	(14)	Tomb Raider	Eidos
15	(NEU)	Atlantis	Kingsoft

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Web
1	(3)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(1)	Bullfrog	www.ea.com
3	(NEU)	3D Realms	www.3drealms.com
4	(2)	Blizzard	www.blizzard.de
5	(4)	Blue Byte	www.bluebyte.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juli 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Alex Brante (ab), Manfred Duy (md), Magnus Kalkuhl (mk, ständiger freier Mitarbeiter)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Frank Benjamin (fb), Philipp Schneider (ps), Michael Eckl (me)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Kjersten Waldheim

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Andrea Scheding

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



1997 OKTOBER

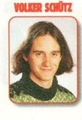
Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch einige der besten der letzten drei Monate.


RALF MÜLLER

MONIKA STOSCHEK



ROLAND AUSTINAT

VOLKER SCHÜTZ



ALEX BRANTE

MANFRED DUY


Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Manfred Duy	Seite
Baphomets Fluch 2	Adventure	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	80
Constructor	Wirtschaftssimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	94
Links LS 1998 Edition	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	70
Anstoss 2	Wirtschaftssimulation	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	74
Sonic 3D	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	102
Duckman	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	84
Swing	Denkspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	98
iF-22 The F 22 Raptor Simulator	Flugsimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	104
Atomic Bomberman	Geschicklichkeitsspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	100
Pazifik Admiral	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	108
Space Bar	Adventure	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	90
Imperialismus	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	110
Warlords 3	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	106
Voodoo Kid	Adventure	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	92
Waterworld	Strategiespiel	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	11
Time Warriors	Prügelspiel	★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★	120
Jurassic War	Strategiespiel	★★	★★	★	★★	★★	★★	112
Roland Garros French Open Tennis '97	Sportspiel	★	★	★★	★★	★★	★★	123
Ardennenoffensive 1944	Strategiespiel	★★	★	★	★	★★	★★	116
Beasts & Bumpkins	Strategiespiel	★	★	★★	★★	★	★★	117
Panic Soldiers	Strategiespiel	★	★	★	★★	★★	★★	114
Perfect Weapon	Prügelspiel	★	★★	★	★★	★★	★	122
Dragon Dice	Strategiespiel	★	★	★★	★★	★	★	118

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

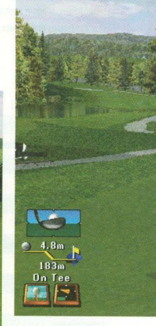
Spielename	Genre	Ralf Müller	Monika Stoschek	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Henrik Fisch	Test in
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/97
Little Big Adventure 2	Adventure	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	9/97
Pro Pinball – Timeshock!	Flipper-Simulation	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	8/97
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/97
X-Wing vs. TIE-Fighter	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	7/97
Shadow Warrior	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/97
Carmageddon	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/97
Crazy Gravity	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	9/97
Earth 2140	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	7/97
Worldwide Soccer PC	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	9/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	9/97
Shrak	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	9/97

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

GOLD PLAYER

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

LINKS LS 1998 EDITION



Viele Menschen tummeln sich lieber auf dem Golfplatz, als »Links LS 1998 Edition« auf dem PC zu spielen. Andere empfinden dies als viel zu anstrengend ...



Bitte beobachten Sie zusammen mit Ihrem Alter-Ego den Altmeister Arnold Palmer beim Putten.

Bis Access das völlig neue »Links LS« herausgebracht hatte, waren vier Jahre ins Land gegangen. Diesmal dauerte es nur zwölf Monate, und schon liegt die »Links LS 1998 Edition« vor. Großartige Änderungen sind nicht zu erwarten. Die Programmierer haben sich jedoch bemüht, all die wichtigen Kritikpunkte am Vorgänger auszumerzen. Links ist eine Golfsimulation, soll heißen, das Spiel konzentriert sich auf den Kampf eines schlägerschwingenden Mannes mit einem kleinen weißen Ball. Alle Optionen des Vorläufers finden Sie auch in der 1998er Version (siehe Test in der Ausgabe 10/96).

Der größte Rivale von Links ist schon seit Jahren »PGA Tour«, das zwar nicht annähernd so viel Realismus besitzt, dafür aber andere Vorteile zu bieten hat. Es ist schnell, leicht zu bedienen und wartet mit einem Turniermodus auf. Das hat der Hersteller Access erkannt und will dem Konkurrenten nun das Wasser abgraben.

RALF MÜLLER

Dieses trockene, hohe Plopp, wenn der Ball ins Loch fällt, gehört zu den schönsten Geräuschen, die sich ein Golfer vorstellen kann. Auch das hohe, satte Ping, wenn der Driver beim Abschlag den Ball sauber trifft, ist nicht zu verachten. Solche Details wie auch vorbildliche Schwung-Animationen rettete Access vom Fairway auf den PC.

Das schönste für den eingeschworenen Golfer sind sicher die Flybys, wobei Sie die hübschen Originalplätze aus der Helikopterperspektive abfliegen. Doch damit endet auch das Flair der virtuellen Rasenwelt, denn das Computerspiel wird niemals einen Sportsmann davon abhalten können, lieber zu seinem Club rauszufahren, statt stundenlang vor dem PC-Monitor zu hocken. Links LS bringt seine Reize demnach nur dann aufs Grün, wenn das reale Wetter mit Blizzard, Schneesturm und Platzregen selbst den härtesten Outdoor-Fan hindert, die Eisen zu schwingen. Für Einsteiger ohne Golferfahrung und Platzerlaubnis eignet sich die Simulation nicht, denn weder die wichtigsten Golfregeln noch die Handhabung von Holz, Eisen, Pitching-Wedge oder Sandwich sind in der 98er-Edition erklärt. Und der verheißungsvolle Trainingsmodus schickt den Spieler gleich zum Abschlag des ersten Grüns – eine Überforderung sondergleichen.

Ergo: Die 98er Edition von Links LS ist sicher die schönste und anspruchsvollste Golf-Simulation, wird aber nur ab und zu einen Golfer in einer Zwangsspielpause beglücken ...

Der gemächliche Bildschirmaufbau wurde mit einem simplen Trick beschleunigt: Noch während Sie beobachten, wie der Ball im Rough oder sogar auf dem Fairway landet, berechnet der PC das nächste Bild. In der Praxis bedeutet dies mit einem schnellen System, daß Sie sofort weiterspielen können, die Verzögerung geht gen Null. Der neu hinzugekommene Turniermodus ist sogar umfangreicher als bei der PGA Tour: Sie legen nicht nur die Zahl der Runden, sondern auch die Anzahl und den Spiellevel der Kontrahenten fest. Ebenso bestimmen Sie die Höhe des zu gewinnenden Preisgeldes. Zwar sind alle Spielernamen fiktiv, dank des Editors treten Sie auf Wunsch sowohl gegen Tiger Woods & Co. als auch gegen Freunde (und Feinde) an. Die weiteren Verbesserungen fallen in die Kategorie Feintuning. Der Netzwerkmodus erkennt alle gängigen Protokolle und funktioniert jetzt einwandfrei. Golfspiele vermitteln das Gefühl, man sei der letzte Mensch auf Erden – eine fast unheimliche Leere macht sich breit. Es herrscht zwar noch immer nicht so viel Trubel wie in der Feldkirchener Innenstadt, aber immerhin fliegen öfter mal Flugzeuge oder Heißluftballons über den Bildschirm. Wenn Sie sich mit anderen Spielern auf den Kurs begeben, schauen Ihnen diese gespannt beim Putten zu. Sie fühlen sich also nicht mehr ganz so einsam wie noch im letzten Jahr.

Die Elektroautos kennen Sie schon aus dem Vorgänger, die Wasserreflexionen sind neu.



▲ **Viel Speicher, viele Fenster – Links LS 1998 Edition in seiner ganzen Pracht. (800 x 600)**

Bei der »Virtual Reality Tour« krieche ich durch die Werkstatt.

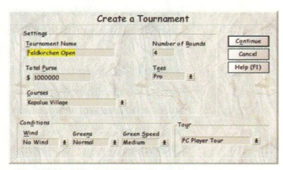
Einer der vielen Zusatzkamerawinkel, in denen die Schläge auch live ausgeführt werden. ▼



Zwei neue Spielmodi, »Alternate Shot« und »Scramble«, bringen etwas Abwechslung, sind aber nur für mehrere Spieler interessant. Links LS 1998 Edition ist endlich ein reines Windows-95-Spiel, nicht mehr eine »Mogelpackung« wie im vergangenen Jahr.

Das Links-Schlagsystem sollte hinlänglich bekannt sein. Entweder kämpfen Sie gegen den Platz-Par oder, in den Mehrspielermodi, auch nur um den Sieg an jedem einzelnen Loch (»Skin-Play« und ähnliche Modi). Die Kurse sind identisch zur Vorjahresversion – Arnold Palmers Heimatkurs Latrobe und die zwei Kapaluas, »Plantation« und »Village«. Grafisch hat Access noch einmal zugelegt: Neue Himmeltexturen und vor allem die Wasserreflexionen sehen klasse aus, die Grafik ist fast fotorealistisch. Nichts geändert hat sich am Multimedia-Schnickschnack: Das Urgestein Arnold Palmer steht immer noch Rede und Antwort, die »Werbefilmchen« sind mit von der Partie, und Sie begutachten Arnies Büro wieder in der 3D-Grafik.

Technik-Tip: Ohne eine Grafikkarte, die 800 mal 600 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 32 000 Farben darstellt, läuft gar nichts. Der Speicher sollte mindestens 16 MByte RAM umfassen, und ein Pentium/90 ist nun auch Pflicht. Generell gilt: Je mehr, desto besser. Konkret heißt dies, daß Sie mit der folgenden Hardware ein zufriedenstellendes Resultat erreichen – 250 MByte Festplattenspeicher für die Vollinstallation (ansonsten müssen Sie häufig die CDs wechseln), 32 MByte RAM für den schnellen Bildaufbau und eine gute 2-MByte-Grafikkarte für die befriedigend hohe Auflösung. (ab)



Auf der »PC Player Tour« darf das »Feldkirchen Open« natürlich nicht fehlen.

ALEX BRANTE

Mit der 1998 Edition ist es endlich soweit: Es gibt eigentlich keinen triftigen Grund mehr für ein anderes Golfspiel. Die letzten Schwächen von Links LS haben die Programmierer ausgebügelt: Der Bildaufbau ist nun richtig schnell, mit dem Turniermodus erhielt die realistische Simulation das I-Tüpfelchen. Nur der Internet-Mehrspielermodus entpuppt sich (noch) als Mogelpackung, jedenfalls für uns Deutsche. Weder ist Links bisher auf der Spielwiese »M-Player« überhaupt vorhanden, noch erlauben es die langen Ping-Zeiten, daß Deutsche mitspielen könnten. So manchem bleibt auch die 1998-Version zu schwierig – vor allem beim Putten kommt öfter mal Frust auf.

Das waren dann schon alle Mankos: Links LS 1998 spielt sich hervorragend, sieht unglaublich gut aus und macht unheimlich viel Spaß. Die bisher beste Golfsimulation auf dem Markt hat es geschafft, sich selbst noch einmal zu übertreffen.

LINKS LS 1998 EDITION

Hersteller:	Access	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	➊ ② ③ ④ ⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (per Netzwerk)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Im Gespräch mit Rich Moore von Access



MAL RECHTS, MAL LINKS!

Der Löwe unter den Golfsimulationen heißt »Links«. Seit über zehn Jahren beherrscht Access damit den Markt. Die neue Version ist ein willkommener Anlaß für ein Gespräch mit den Machern.

Kurzfristig haben wir ein Interview mit Rich Moore, einem der Köpfe hinter »Links LS 1998 Edition« führen können. Im Gespräch mit Alex Brante erzählte er über die neue Version, und was in Zukunft noch an Verbesserungen zu erwarten ist.

PC PLAYER: Rich, wieso baut sich das Bild so viel schneller auf als in der Version von 1996?

RICH MOORE: Wir haben ein »look-ahead«-Rendering eingebaut. Das bedeutet, sobald Du den Ball getroffen hast, wissen wir schon, wo er landen wird. Wir lassen das Bild im Hintergrund aufbauen, noch während die Spieleranimation zu Ende geführt wird und der Ball im Flug ist. Wenn Du den »continue button« in dem »post shot«-Fenster drückst, wechseln wir zu dem neuen Bild – (theoretisch) fast ohne Verzögerung.

PC PLAYER: Wir konnten Links nicht auf »M-Player« finden. Wieso habt Ihr dieses System gewählt, auf dem sich sonst nur 3D-Actionfans treffen?

RICH: Es war so geplant, daß Links auf M-Player angeboten wird, sobald das Produkt auf dem Markt erscheint. Da gab es aber einiges an Fehlkommunikation, und wir arbeiten sehr hart daran, diesen Mißstand zu beheben. Ich erwarte, daß Links in ein paar Wochen auf dem M-Player auftaucht.

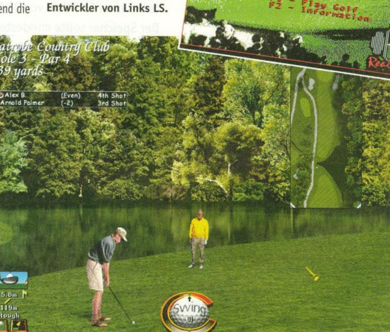
PC PLAYER: Bist Du insgesamt zufrieden mit der Links LS 1998 Edition? Gab es da noch einige andere Ideen, die es nicht mehr in die Verkaufsversion geschafft haben?

RICH: Ich würde sagen, insgesamt sind wir sogar sehr glücklich über das Spiel und wie es jetzt aussieht. Wir sind stolz darauf, daß es nicht einfach die Konvertierung von DOS nach Windows 95 war, wie wir es letztes Jahr angekündigt hatten. Wir haben viele wichtige Neuerungen implementiert, die das Spiel wirklich zu einem lohnenden Upgrade machen. Es gibt aber noch ein paar Dinge, von denen wir wissen, daß wir sie noch verbessern können.

PC PLAYER: Was sind das für neue Ideen? Findest Du, daß die wichtigsten Veränderungen seit »Leaderboard« in puncto Grafik gemacht wurden, während das Spiel sich kaum geändert hat?

RICH: Ich bin der Meinung, daß die Spielbarkeit genauso, wenn nicht sogar noch mehr, verbessert wurde, wie die Qualität der Grafik. Wie wir heute auf dem Markt beobachten können, reicht eine gute Grafik nicht aus, um auch ein gutes Spiel zu produzieren. Wir haben enorm viel Zeit und Arbeit investiert, um das gesamte »Erlebnis« Golf auf den PC zu retten. In der neuesten Version haben wir jetzt das »Offline«-Turnier wie auch zwei neue Spiel-Modi eingebaut. Dazu kommen ja noch die Internet-Turniere, wenn M-Player endlich soweit ist.

Rich Moore ist einer der Entwickler von Links LS.



Die grafischen Veränderungen seit Leaderboard sind doch enorm. Spielerisch waren die Access Produkte ohnehin nie zu überbieten.

PC PLAYER: Ja, der Offline-Turniermodus hat uns sehr gut gefallen. Meinst Du nicht, daß hier noch große Verbesserungen möglich sind? Die »PGA Tour« – damals auf dem Amiga – hatte ja schon viel zu bieten wie ständige Leaderboard-Veränderung, auch während ich auf dem Green bin.

RICH: Auf jeden Fall. Wir haben jetzt erst die Grundlage auf einem Gebiet geschaffen, von dem wir wissen, daß es viele Spieler interessiert. Es gibt da einige Dinge, die wir einbauen wollen, um das Offline-Turnier noch spannender und realistischer zu gestalten. Du darfst noch riesige Änderungen auf diesem Gebiet erwarten.

PC PLAYER: In der 98er-Version fühlen wir uns nicht mehr ganz so einsam, dank der Hintergrundanimationen. Wird sich das in Zukunft noch weiter verbessern?

RICH: Zweifelsohne. Wir denken über einige Möglichkeiten nach, um das Spiel noch lebensnaher und interessanter zu machen. Besonders im Turniermodus: Eine Menschenmenge, die man nicht nur hört, sondern auch sieht, zum Beispiel.

PC PLAYER: Links ist nicht gerade einfach. Vor allem das Putten macht uns manchmal sehr zu schaffen. Wollt Ihr das Spiel leichter zugänglich machen, auch für unerfahrene PC-Golfer?

RICH: Nun ja, wir haben jetzt schon einige Fortschritte gemacht, dank der verbesserten Übungs-Modi. Diesen Punkt wollen wir weiter verfolgen – nicht nur das Putten, auch das Chippen, Abschlagen, wie man ein Grün »liest«, etcetera.

PC PLAYER: Diesmal mußten wir nur ein Jahr auf eine neue Version warten. Wann kommt die nächste heraus, und kannst Du mir schon ein paar Neuerungen verraten?

RICH: Ich kann Dir wirklich nicht sagen, wann die nächste Version kommt – es wird sicher noch eine Weile dauern. Im Moment arbeiten wir an einem Patch und einer Demo, die im Internet zu finden sein wird. Was sich ändert? Erwarte noch mehr Spielbarkeit, verbesserten Sound und Grafik, schnelleres Spiel im Internet, ... Was sonst?

(ab)

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

ANSTOSS 2

In der letzten Ausgabe gab es nur ein Preview: Hat sich das Warten auf die Version 1.00 von »Anstoss 2« gelohnt? Lesen Sie diesen Test, um sich ein genaues Bild von Ascarons neuestem Wurf zu machen.

Die vielen Fußballmanager-Fans mußten eine kleine Ewigkeit auf »Anstoss 2« warten, dem Nachfolger des vielleicht populärsten Spiels dieses Genres. In der Zwischenzeit konnten die beiden »Bundesliga Manager« von Software 2000 nicht unbedingt überzeugen, um so größer sind die Erwartungen an Ascarons Wirtschaftssimulation.

Nach der Installation des Windows-95-Spiels, die Ihrer Festplatte 100 MByte Speicher raubt, wählen Sie die Anzahl der Mitspieler. Bis zu vier Möchtegern-Trappatonis können teilnehmen, sollten aber mindestens ein ganzes Wochenende für eine solche Mammutpartie einplanen. Nach der Eingabe Ihres Namens (mit dem Sie in dem Spiel dann auch öfter angeredet werden) und der Wahl zwischen der deutschen, französischen und englischen Liga, entscheiden Sie sich für einen der drei Spielmodi. Die feste Spieldauer ist eine Hommage an den Vorgänger: Sie nehmen von einer bis hin zu 100 Saisons in Angriff, wobei Ihr Alter-Ego nicht altert wie bei einem der Karriere-Modi. Von denen gibt es zwei: Die »echte« Karriere, wo Sie als Trainer in einer der Regionalligen anfangen, ist die größte Herausforderung. Je nach Ihrer gesundheitlichen Entwicklung haben Sie ungefähr 30 Jahre Zeit, um Ihren Trainer-Level so zu verbessern, daß Sie ganz oben in der italienischen oder spanischen Liga mitspielen. Wenn Sie sich für die Karriere mit Vereinswahl entscheiden, können Sie auch schon ganz oben anfangen, Ihr Trainer-Level entspricht dann der Stärke Ihrer Mannschaft. Wenn Fragen während des Spiels aufkommen, brauchen Sie nur auf die »F1«-Taste zu drücken, um die recht komfortable Online-Hilfe aufzurufen.

Ein paar vage Ähnlichkeiten zu »Anstoss« entdecken Sie in der Folgezeit schon. Als Erstes nehmen Sie die Kalkulation für die kommende Saison vor, die jedoch weitaus umfangreicher ist als bei dem Vorgänger. Auf Wunsch kümmern Sie sich selbst um die Bandenwerbung, den Fanartikelverkauf, die Mannschaftsprämien und die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor. Auch wenn Sie dies dem Computer überlassen, müssen Sie immer noch die erwartete Zuschauerzahl, die Angestelltengehälter und den Aufwand für die medizinische Versorgung und die Jugendarbeit festlegen. Nachdem Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit erledigt haben, wartet die Vorbereitung auf die neue Saison auf Sie. Die sechs Wochen stopfen Sie voll mit Trainingslagern, Freundschaftsspielen, Turnieren und Fan-Tagen.

Nur mit einem ausgewogenen Team und einer Bank vollwertiger Ergänzungsspieler bestreiten Sie eine ganze Saison erfolgreich.

Für Statistik-Freaks gibt es mehr als genug Anschauungsmaterial.

Die Spielszenen sind insgesamt etwas enttäuschend ausgefallen, dürfen aber glücklicherweise auch abgestellt werden.

MANFRED DUY

Viele Fußballmanager nerven mit artfremden Nebentätigkeiten wie der Verwaltung einer Pommesbude oder dem Aufkauf von Immobilien. Solch unoriginellen Zierrat hat Anstoss 2 überhaupt nicht nötig. Statt dessen konzentriert sich die Vereinsmeierei lieber auf die originären Tätigkeiten von Trainer und Manager.

Da Torszenen meines Erachtens ebenfalls in die Kategorie »überflüssiges Beiwerk« fallen, ist mir deren mäßige Qualität auch piepegal. Kleinkram wie Verhandlungen mit Werbepartnern überlasse ich sowieso gerne dem Computer. Ich arbeite lieber daran, einen Punktelieferanten in ein europäisches Spitzenteam zu verwandeln. Aufgrund der durchdachten Menüstruktur und dem schnellen Bildaufbau kommt dabei insbesondere in geselliger Runde weitaus mehr Spaß auf, als das beim Bundesliga Manager 97 der Fall war.

Nicht nur während der Vorbereitung, sondern für die gesamte Saison legen Sie das wöchentliche Training fest. Das Programm hat vorgefertigte Wochen parat, Sie dürfen aber das Training nach Belieben ändern und auch abspeichern. So manche der rund 30 Einheiten, wie zum Beispiel ein Einzelgespräch, werden Sie ansonsten gar nicht erleben. Jeder Spieler hat gewisse Werte von Kondition und Frische, die Sie mit dem Training versuchen zu verbessern. Im Laufe des anstrengenden Jahres verschlechtern sich die persönlichen Werte zunehmend, was Sie nur mit viel Regeneration, Aufbauarbeit und dem Einwechseln von Ergänzungsspielern ausgleichen können.

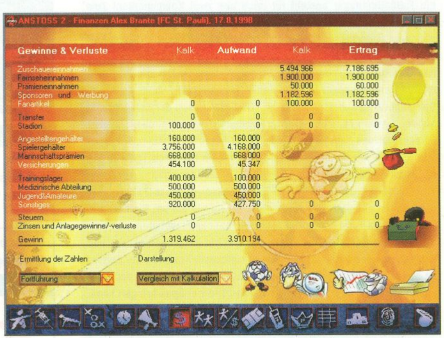
Das Mannschaftsaufstellungs-Menü erinnert stark an den Ableger des Vorgängers, der »World Cup Edition«. Es gilt, die beste Taktik für die vorhandenen Spieler zu finden. Jeder, sei es Manndecker oder defensiver Mittelfeldspieler, hat eine feste Position und wird nicht annähernd die Stärke bringen, wenn Sie ihn falsch einsetzen. Mit viel Geduld wird ein solch eingesetzter Spieler die Position zwar erlernen, dies dauert aber gut ein halbes Jahr. Die Aufstellung zu ändern ist eine zeitintensive Arbeit, die Ihnen auf Wunsch ein Co-Trainer abnimmt: Je nach Qualität Ihrer rechten Hand stellt er das Team optimal zusammen. Jetzt suchen Sie sicher nach Verstärkungen, die Sie vielleicht auf dem Transfermarkt finden. Wenn dort niemand mit denen von Ihnen gewünschten Qualitäten herumlungert, versuchen Sie doch, einen Kicker aus einem anderen Team herauszukaufen. In beiden Fällen müssen Sie sich mit dem Mann über das Grundgehalt, die Auflaufprämie, die Länge des Vertrags und sonstige Boni einigen. Die Ablöseforderung des Vereins wird jedoch deutlich niedriger, wenn er den Spieler selber auf die Transferliste gesetzt hat. Diese Liste schließt wie im richtigen Fußball-Leben kurz nach der Winterpause. Wenn Sie jemanden nach diesem Zeitpunkt verpflichten, wird er erst in der kommenden Saison zu Ihrem Kader stoßen. Dafür wird aber, falls der Vertrag ausläuft, keine Ablösesumme mehr fällig (Bosman läßt grüßen).

Der Grundstein für ein erfolgreiches Jahr ist nun gelegt. Während Sie die Saison mit mehr oder weniger Erfolg hinter sich bringen, verändert sich die Form der Profis, wie Sie es schon vom Vorgänger kennen. Vielleicht rücken auch Jugendspieler in die erste Mannschaft auf, und es gibt rund 400 Ereignisse, die Woche für Woche passieren können. Nach Topspielen und Pokalpartien stellen Sie sich den Fernseh-Fritzen und beantworten unangenehme Fragen. Alles – der Tabellenplatz, Ihr Ansehen bei den Medien und Fans, die finanzielle Entwicklung des Vereins und Ihres Gehalts – fließt in die Berechnung Ihres Karriereverlaufs ein. Ihr Trainer-Level liegt zwischen eins und 15, nur mit einem guten Verlauf wird dieser nach und nach steigen, damit Sie, auf dem höchsten Stand angekommen, endlich einen der Top-Vereine in Europa führen dürfen.

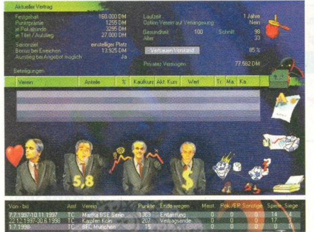
IM VERGLEICH

	ANSTOSS 2	BUNDESLIGA-MANAGER 97	PREMIER MANAGER 97
Präsentation	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Sehr gut	Durchschnitt
Ausstattung	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Komfort	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Multiplayer	Schlecht	Schlecht	Schlecht
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★

Anstoss 2 setzt neue Maßstäbe in dem Genre. Trotz Optionsvielfalt verlieren Sie nicht den Überblick, wenn auch der Mitfieberfaktor im Vergleich zum vier Jahre alten Vorgänger etwas gesunken ist. Der Bundesliga Manager 97 ist nicht viel mehr als ein Aufguß der Hattrick-Version, mit komplett neuer Grafik und völlig mißlungenen Spielszenen. Dafür ist der Management-Teil riesig groß ausgefallen, was für Rechenschieber-Fans genau das richtige ist. Der Premier Manager 97 zeigt, daß gute Grafik manchmal zu einem guten Spiel reicht. Die Echtzeitberechnung ist das Beste, was das Genre zu bieten hat. Sie sind mehr Trainer (ein englischer »Manager« ist ja auch ein Trainer, kleine Verwirrung für Unkundige) als Teamchef: Bis auf Transfers und ein wenig Stadionausbau kümmern Sie sich nur um die Aufstellung der Mannschaft. Da alle drei Vertreter keinen Netzwerkmodus anbieten, bekommen die zeitverschlingenden Mehrspielermodi jeweils nur die Note »Schlecht«. Anstoss 2 besitzt all die Optionen vom BM 97, wirkt aber viel frischer. Der PM 97 sieht zwar klasse aus, ist aber als »Leichtgewicht« einzustufen.



Beim Vergleich zwischen Kalkulation und Prognose fällt auf, daß sich die Finanzen besser entwickeln als erwartet.



In diesem Menü haben Sie Ihre ganze Karriere im Überblick, häufige Vereinswechsel sind da nicht ausgeschlossen.

Tototip

		Tendenz	
Bayern München	- SpV. Greuther Fürth	1	1 X 0 2
VfB Stuttgart	- Borussia Dortmund	1	2 X 0 2
SV Meppen	- MSV Duisburg	010	3 1 X 2
Hertha BSC Berlin	- Fortuna Köln	1	4 X 0 2
Borussia M'gladbach	- VfL Bochum	010	5 1 X 2
Hamburger SV	- VfL Wolfsburg	1	6 X 0 2
1.FC Köln	- Bayer 04 Leverkusen	002	7 1 X 2
Hansa Rostock	- Werder Bremen	1	8 X 0 2
TSV 1860 München	- FC Schalke 04	2	9 1 0 X
LR Ahlen	- Eintracht Frankfurt	1	10 X 0 2
FSV Zwickau	- FC Carl Zeiss Jena	010	11 1 X 2

Beim Tototip richtig zu liegen, ist nicht leicht.



Wer hätte das gedacht? Karlsruhe schaltet die großen Klubs aus und wird überraschend Meister.

Vor jedem Spiel stellen Sie Ihre hochbezahlten Cracks noch auf den nächsten Gegner ein. Während Sie beim Vorgänger nur die Spielweise und die Härte des Einsatzes festgelegt haben, bestimmen Sie nun auch die Intensivität. Meist spielen Sie mit 100 Prozent Einsatz. Um die Jungs zu schonen, kommen Sie in leichten Partien vielleicht auch mit 50 Prozent aus. Gegen Spitzenclubs fordern Sie vielleicht mehr als 100 Prozent Leistung, die Mannschaft ermüdet dann jedoch stark.

Ein entscheidender Punkt bei einem Fußballmanager ist die Spielgrafik. Während der »Bundesliga Manager 97« in dieser Hinsicht völlig enttäuscht, setzt der englische »Premier Manager 97« neue Maßstäbe. Bei Ascaron entschied man sich, nicht dem Trend zu folgen und auf Echtzeit-Berechnung zu setzen, sondern weiterhin vorberechnete Szenen zu zeigen. Damit etwas Abwechslung in das Geschehen kommt, zeigt die Kamera die Chancen aus mehreren Winkeln. Die Animationen sind gar nicht schlecht, sogar an einen orangefarbenen Ball bei Schneetreiben wurde gedacht. Manchmal ist das Leder jedoch kaum zu erkennen, bis er im Netz landet, zudem gibt es wenige spektakuläre Kombinationen zu bewundern. So werden Sie die Szenen wohl bald abschalten. Dank eingeblendeter Torschützen und anderen Ereignis-Boxen bleibt das Spiel trotzdem spannend. Sehr gelungen ist die ständig aktualisierte Tabelle, wo Sie Ihren Tabellenplatz gut im Auge haben.

Ein wahres Schmuckstück ist der Editor. Hier ändern Sie die Teams nach Belieben, weitaus komfortabler als beim Vorgänger. Sogar die Trikotstreifen und der ärgste Rivale jeder Mannschaft dürfen geändert werden, auch Schlachtrufe, Stadien, Schiedsrichter und vieles mehr. Sie sollten sich vor dem ersten Spiel sofort ans Tippen machen, da – wegen fehlender DFB-Lizenz – die Vereins- und Spielernamen leicht abgewandelt wurden.

Einen Monat nach der ersten testfähigen Version liegt nun die Verkaufsfassung der Redaktion vor. Prinzipiell hat sich zwar wenig verändert, trotzdem hat sich das Warten gelohnt. Sowohl bei der Mannschaftsaufstellung der Konkurrenz als auch auf dem Transfermarkt gab es doch erhebliche Probleme. Das ganze Spiel war nicht ausgewogen, sondern viel zu leicht. In der dritten Liga war es technisch unmöglich, einen großen Verlust zu vermeiden, da die Zuschauerzahlen zu niedrig und die Gehälter zu hoch waren. Ascaron hat sich auch um Bestätigungsmeldungen gekümmert, sowie die vielen anderen kleinen Mängel behoben. **(ab)**



Ob Sie mit den echten Cracks oder leicht verfälschten Namen antreten, macht doch einen großen Unterschied.

ALEX BRANTE

Ein Fußballmanager besteht für mich aus zwei Komponenten: Zum einen ist es eine Wirtschaftssimulation mit vielen Einstellungsoptionen, zum anderen ein Mitfieberspiel, in dem ich die Höhen und Tiefen meines Teams hautnah miterlebe. So gesehen ist Anstoss 2 fast das Gegenteil des Vorgängers. So viele Ideen sind in die Programmierung eingeflossen, daß ich denke, weniger wäre mehr gewesen. Die längere Spieldauer von bis zu 100 Saisons und der Schwerpunkt auf der eigenen Teamchef-Karriere bedeutet, daß ich mich nicht mehr so sehr um das sportliche Wohl meiner Mannschaft kümmere – vor allem, wenn mir schon ein Vertrag bei einem besseren Team in der nächsten Saison sicher ist.

Trotzdem habe ich – nicht nur zu Testzwecken – Anstoss 2 schon über 60 Stunden gespielt und werde nicht ruhen, bis ich bei Real Madrid oder Juventus Turin lande. Die Arbeit ist manchmal monoton, und eine Saison zieht sich ewig hin. Nicht umsonst bin ich jedoch ein Fan von Fußballmanagern, und dies ist das komplexeste Produkt aller Zeiten. Es bietet einen höheren »Mitfieberfaktor« als der BM 97, daß aber auch eine weniger erschlagende Optionsfülle viel Spaß bringen kann, haben der Vorgänger und vor kurzem der Premier Manager 97 bewiesen. Alles in allem ist Anstoss 2 die wohl größte Herausforderung, die es je für PC-Trainer gab.

ANSTOSS 2

Hersteller:	Ascaron	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Sehr gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

CompuServe – auf der Heft CD

DAS FUN-NETZ FÜR SPIELE-PROFIS

Für Spielefreaks ist CompuServe ein Muß. Wertvolle Tips & Tricks, hilfreiche Support-Bereiche und brandaktuelle Demoversionen sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem überwältigenden Spiele-Angebot des weltumspannenden Netzwerks.

Mit CompuServe erhalten Sie den Schlüssel zur ganzen Spiele-Welt – mehr als 100 Angebote rund um's Thema „Spiel & Spaß" lassen keine Wünsche offen.

Spiele-Foren

Schon seit Jahren sind die gutbesuchten Spiele-Foren von CompuServe eine Institution. Hier können Sie sich mit Gleichgesinnten austauschen, an interessanten Diskussionen zu aktuellen Themen beteiligen und in gigantischen Datei-Archiven stöbern. Dank der regen Mitglieder-Beteiligung tummeln sich die absoluten Profis in den CompuServe-Foren – wenn Sie in einem Spiel mal nicht weiterwissen, können Sie auf die Unterstützung der Cracks rund um den Erdball zählen. Einfach eine Nachricht hinterlassen, und wenig später findet sich mit größter Wahrscheinlichkeit die Lösung des Problems in Ihrem elektronischen Briefkasten. Die Themenbereiche der Foren sind auf die Wünsche und Bedürfnisse der Spielergemeinde zugeschnitten – das Spektrum reicht vom Rollenspiel- über das Action-Games- bis hin zum Sportspiel-Forum.

Game Publishers A Forum

Hersteller-Foren

Sie sind mit einem bestimmten Spiel unzufrieden, hängen an einer bestimmten Stelle fest oder haben mit unlösbaren Hardware-Problemen zu kämpfen? Dann wenden Sie sich doch einfach direkt an die Programmierer! In den Hersteller-Foren sind die wichtigsten Softwarehäuser mit eigenen Bereichen vertreten – von Activision bis Westwood. Hier tauschen Sie sich mit den Entwicklern aus, erhalten wertvolle Tips, können erste Bilder der neuesten Games begutachten (lange, bevor diese in den diversen Spielezeitschriften erscheinen!) und brandheiße Beta-Demos herunterladen. Und wenn die Soundkarte mal wieder stumm bleibt oder die 3D-Grafikkarte nur undefinierbare Pixelhaufen produziert, bringen Sie Ihr System mit den neuesten Treibern auf den aktuellen Stand.

Online-Games

Online-Spiele sind in – Ehrensache, daß der große Online-Dienst CompuServe diesem faszinierenden Trend einen besonders großen Platz einräumt. Was Sie in CompuServe zum Thema Online-Spiele nicht finden, das gibt es schlichtweg nicht. Im Modem Games Forum dreht sich alles um Spiele, in denen Sie sich per Direct-Connect mit Ihren besten Freunden und anderen Online-Junkies aus aller Welt messen können. Von Command & Conquer bis hin zu Warcraft – finden Sie neue Spielpartner, stöbern Sie in den heißesten News und halten Sie sich über aktuelle Software-Entwicklungen auf dem Laufenden. Die virtuellen Welten der großangelegten Multiplayer-Games werden im Online Games Forum erschlossen. Hier tauschen sich die Fans von Internet-Spielen wie Ultima Online, Diablo, Warbirds oder AD&D aus. Darüber hinaus werden Parties gebildet, spannende Sessions vereinbart und wichtige Informationen verbreitet. Ein absolutes Muß für alle Cyberspace-Gamer!



PC Player Forum



Modem Games Forum

Online Games Forum





Action Games Forum



WorldsAway

Dt. Computerspiele Forum

PC Player Forum

Natürlich finden auch die Fans der großen deutschen Spielezeitschrift PC Player eine wohlvertraute Anlaufstelle im endlosen Cyberspace. Das kompetente Team der PC Player versorgt Sie mit wertvollen Tips&Tricks, gibt Ihnen Einblicke in die neuesten Produktentwicklungen und stellt sich im „PC Player Talk" Ihren Fragen und Anregungen. Darüber hinaus können Sie sich die neuesten Benchmarks des Technik-Teams herunterladen und sich in den „Spiele-Ligen" mit anderen Spielefreaks messen.

Chat mit Stil

Weltweite Kommunikation über alle Grenzen hinaus – das bietet der Chat-Bereich von CompuServe. Doch während sich die Chat-Gemeinde im Internet und auf anderen Online-Diensten mit langweiligen Textfenstern begnügen muß, geht CompuServe einen Schritt weiter und präsentiert mit „WorldsAway" die erste virtuelle Chat-Welt im grafischen Gewand. Erforschen Sie eine riesige Stadt im Cyberspace, ändern Sie Ihr Outfit, treffen Sie Freunde und Bekannte, nehmen Sie an Spielen und Wettbewerben teil und werden Sie zum Mitglied einer virtuellen Gemeinde. WorldsAway ist die Chat-Umgebung für das nächste Jahrtausend.

Dabeisein ist alles!

Sie wollen vom kompetenten CompuServe-Angebot für Spieler profitieren? Nichts leichter als das – auf der Heft-CD finden Sie die CompuServe-Show mit vielen weiteren Infos und direktem Zugang, zum Testen einen Monat lang ohne Grundgebühr inkl. zehn Freistunden. Sie können die CompuServe-CD auch unter der gebührenfreien Rufnummer 0130/3732 kostenlos anfordern. Worauf warten Sie noch – go online!



Erste Hilfe für Anstoss 2

TEAMCHEF-AUSBILDUNG

Falls Sie an der Flut von Ein- und Aufstellungsoptionen verzweifeln, können wir Abhilfe schaffen. Zusammen mit dem Chefprogrammierer Gerald Köhler haben wir die ersten Praxis-Tips für »Anstoss 2« einige gesammelt.

Es ist unmöglich, »Anstoss 2« anhand von ein paar Tips und Tricks zu »knacken«. Nur wenn Sie sich sehr viel Zeit zum Spielen nehmen, werden Sie alles fast automatisch managen. Eine Starthilfe geben wir Ihnen natürlich gerne.

Einstellungsgespräch: Wenn Sie eine »echte« Managerkarriere starten, werden Sie mit einer Vertragsverhandlung konfrontiert, die anderen erleben dies zum ersten Mal nach zwei Jahren. Vereinbaren Sie eine Laufzeit von nur einem Jahr: Wenn Sie mit dem Klub unzufrieden sind, können Sie dann schnell wechseln. Sollte es gut laufen, wird Ihnen der Verein einen neuen Vertrag vor Ende der Saison anbieten. Versuchen Sie auch, die größenwahnsinnigen Ansprüche Ihres Präsidiums bezüglich der Plazierung (Saisonziel) herunterzuschrauben.

Kalkulation: Führen Sie die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor und über die Mannschaftsprämien selbst. Wie schon beim Vorgänger ist es klug, den Geldgeber mit dem größten Grundgehaltsangebot zu wählen. Bei einer erfolgreichen Saison werden Sie sowieso durch erhöhte Zuschauerzahlen und Fernsehgelder belohnt. Um die Einnahmen aus dem Sponsorenpool zu maximieren, setzen Sie den Betrag auf 25 000 Mark. Schrauben Sie die Mannschaftsprämien so niedrig wie möglich, ansonsten können die Gratifikation sogar die Gehälter übersteigen – lassen Sie sich nicht von der Prognose verwirren. Je schlechter das Team, desto mehr können Sie den Preis für Dauerkarten senken, um wenigstens einen festen Stamm an Zuschauern zu wahren.

Vorbereitung: Hier legen Sie den Grundstein für die Kondition Ihrer Spieler. Bis zu vier Konditionswochen sind akzeptabel. Nähere Tips gibt die Online-Hilfe (»F1«-Taste), deren Durchlesen wir wärmstens empfehlen. Veranstalten Sie auf jeden Fall ein eigenes Turnier, und besetzen Sie es mit hochkarätigen Gegnern – Sie können damit (in der 1. Liga) locker eine Million Mark Gewinn machen. Während der Co-Trainer nur die Mannschaftsaufstellung übernimmt (weshalb Sie nur den »billigsten« einstellen), bringt der Torhüter-Trainer wirklich etwas – also wählen Sie den Besten. Vor den ersten beiden Spieltagen legen Sie zur Steigerung der Form noch zwei Kurz-Trainingslager fest (im Trainingsmenü).

Mannschaftsaufstellung: Da Sie in der ersten Saison knapp bei Kasse sind, müssen Sie die optimale Aufstellung für Ihr Team suchen. Oft wählen Sie 5-3-2, bei fehlenden Außenverteidigern vielleicht 3-4-3, bei vielen Mittelfeldakteuren auch 3-5-2. Bei nur drei Abwehrspielern benötigen Sie sehr gute Manndecker. Verkaufen Sie Spieler, die Sie nicht brauchen. Gehen Sie aber nicht auf zu hohe Forderungen ein – vielleicht können Sie die Jungs ja verleihen. Bis drei Wochen vor der ersten Partie dürfen Sie Ihre Spieler auch gerne dopen, das gleiche gilt für die Winterpause und am Saisonende.

Spielerkauf: Wenn Sie nicht gerade in Geld schwimmen, sollten Sie keine Spieler aus einem Vertrag herauskaufen. Falls Sie Zeit bis zur nächsten Saison haben, suchen Sie mit dem NORASCA-Computer Spieler, die Sie ablösefrei verpflichten können. Ist zu Saisonanfang kein geeigneter Mann auf der Transferliste, lassen Sie Spieler auflisten, die eine fixe Ablösesumme vereinbart haben – meist weit unter dem Marktwert.

Training: Das Aufbautraining lohnt sich für Spieler, die sich in einer Formkrise befinden oder deren Kondition unter 35 Punkte sinkt. Um die Ausdauer zu wahren, lassen Sie abwechselnd harte Kondition und darauf Regeneration bolzen. In der Winterpause haben Sie die Chance, die Werte entscheidend zu verbessern (siehe Tips zur Vorbereitung). Wechseln Sie ausgelaugte Spieler in der Halbzeitpause aus (nicht früher, sonst verlieren Sie einen Formpunkt).

Im Spiel: Mit welchem Einsatz und welcher Taktik Sie spielen müssen, um zu gewinnen, können wir Ihnen nicht sagen. Lassen Sie in einer Saison aber höchstens fünf Donnerwetter los, und flehen Sie die Spieler nur einmal an. Auch mit Lob sollten Sie vorsichtig umgehen, sonst werden Sie nicht mehr ernst genommen, und die Stimmung sackt ins bodenlose ab.

Keine Panik: Wenn Sie mit einem relativ schwachen Team starten, sieht die erste Saisonhälfte meist nicht so rosig aus. Verzweifeln Sie nicht: Schon nach der Winterpause werden die anderen Teams meist schwächer, während sich Ihre Leistungsträger hoffentlich steigern.

Die Originalnamen: Sobald wir einen tüchtigen gefunden haben, der alle Originalnamen per Editor in das Spiel eingefügt hat, werden wir das Resultat sofort in unserem CompuServe-Forum (GO PCPLAYER) und auf unseren Internetseiten (www.pcplayer.de) für Sie präsentieren. **(Gerald Köhler/ab)**



MEINUNGEN GESUCHT

Ascaron entwickelt Anstoss 2 übrigens weiter. Sollten Sie Wünsche und Ideen haben, können Sie diese an die ASCARON GmbH, Stichwort »PC Player«, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh schicken. Die Einsender der besten Ideen tauchen dann zukünftig im Spiel als Jugendspieler auf.

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action · 2: Simulation · e : engl. Spiel
3: Adventure · 4: Sport · e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel · 6: Geschickl. · d : komplettdeutsch
7: Sammlung · 8: Strategie

**** Internet: http://www.flightsimulator.de ****

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
Alexander der Große	d	8	64.-
Anstoss 2	d	4	74.-
Armored Fist 2 *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2 *	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara *	d	8	79.-
Birthright *	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Club Manager 97/98	d	2	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
CompuGotchi (Win 95)	e/d	1	29.-
Conquest Earth *	d	8	79.-
Constructor *	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Forces 2 - Jedi Knight *	e	1	89.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign *	e/d	8	84.-
Deadly Games	d	8	69.-
Descent to Undermountain *	e/d	1	69.-
Demonworld	e/d	8	69.-
Der Industriegigant	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
D.O.G.	d	1	59.-
Dominion (Win 95) *	d	8	74.-
Dragon Dice	e/d	8	69.-
DSF Golf	d	2	49.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Exhumed	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F/A-18 Hornet	d	2	74.-
F1 Grand Prix 2	d	2	79.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95) *	d	2	69.-
F1 Racing *	d	1	79.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fallout *	d	5	69.-
FIFA Soccer 97 + Power Pad	d	4	69.-
FIFA Soccer Manager (Win 95)	d	2	69.-
FIFA Soccer Manager Data	d	2	19.-
Fighters Anthology *	d	2	79.-
Flight Simulator 6.0 (Win 95)	d	2	94.-
Flight Simulator 98 (Win 95) *	d	2	125.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Floyd (Win 95) *	d	3	74.-
Forgotten Realms Archieve	e/d	1	55.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Hardwar *	d	1	74.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	49.-
Have a N.I.C.E. Day Tracks	d	2	29.-
H.E.D.Z. (Win 95)	e/d	1	79.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Hexen 2 (Win 95) *	e/d	1	84.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hugo 5 *	d	1	65.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Ignition *	e/d	2	55.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Incubation (Battle Isle 4) *	d	8	69.-
Independence Day (3D fx)	d	1	55.-
Intern. Tennis Open (Win 95) *	d	4	74.-
Intervention (Win 95) *	d	8	74.-

CD SPIELE

Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-
Iron & Blood	d	1	69.-
Jack Orlando *	d	3	39.-
James Bond Collection	d	2	64.-
KKND	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2 *	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95) *	d	1	69.-
Links 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
Machine Hunter	e/d	1	74.-
Magic the Gathering *	d	5	69.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	44.-
Metalizer	d	1	49.-
MDK (3D fx)	e/d	1	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly Limited Edition	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition *	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
NBA Live 97	d	4	64.-
NBA Hangtime (Win 95) *	e/d	4	69.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
NHL Hockey 98 (Win 95) *	d	4	74.-
NHL Open Ice (Win 95) *	e/d	4	69.-
Outpost 2	d	8	77.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Pacific General	e	2	69.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
Perfect Assassin *	d	3	69.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
Pete Sampras Tennis 97	d	4	69.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
***** Mission SHRAK	e	zus	29.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Rebel Moon Rising	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil *	d	1	74.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shadow Warrior	e	1	84.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Star Command	d	8	69.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
Terracide (Win 95) (3D fx)	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tiger Shark	d	2	69.-
Total Annihilation *	d	8	79.-
Trash It	d	1	74.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	59.-
Ultima Online (Win 95) *	e	5	79.-
Vermeer	d	2	59.-
Voodoo Kid (Win 95)	d	3	69.-
Warlords 3	d	8	74.-
Waterworld Strategy *	e/d	1	69.-
Wet	d	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Worldwide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
X-Car	d	2	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter 3D fx	e/d	1	74.-

Angebote

Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Bleifuß 1	e/d	2	29.-
Conquest deluxe	d	8	35.-
Creatures	d	6	39.-
Das Schwarze Auge 3	d	5	29.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Der Reeder	d	2	19.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
F1 Manager 96	d	2	39.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Gene Wars	d	8	29.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hind	d	2	25.-
Kick Off 97	d	4	39.-
Mechwarrior 2 (Win 95) (3D fx)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Project Paradise	d	1	25.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shattered Steel	e/d	1	19.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	29.-
Silent Hunter Mission CD 1/2	d	zus	25.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
Stonekeep	d	5	25.-
Syndicate Wars	d	8	29.-
The Dig	d	3	44.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
Warhammer	d	8	26.-
Warcraft 2	d	8	29.-
War Wind	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Mega Pack 7	e/d	7	79.-
(3D-Ultra Pinball, Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba + 6 weitere)			
Extreme Velocity	d	2	85.-
(T.F.X. EF2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)			
Gold Games	d	7	35.-
(DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)			
Lucas Art Top 10 Adventures	d	3	55.-
(Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)			
Maxis Family Pack	d	2	74.-
(Sim City 2000, Pinball 95, Marty 1, Sim Town)			
Run-Fun-Drive Pack	d	7	49.-
(Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)			

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Print Artist 4 + Kai´s Power Goo	69.-
D-Info 97 + D-Atlas 97	69.-

Hardware

Leistung pur !

Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit!

Diamond Monster 3D fx 4MB	399.-
Add-On-Karte inkl. F1 & 8 weitere Spiele	
Hercules Stingray 128/3D fx 8 MB	549.-
Stand Alone-Karte inkl. F1 + Pandemonium	
Matrox Mystique 220 MHz 2 MB RAM	349.-

Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logic 3, Logitech, Gravis u.a.

Unsere Spiele des Monats:

Resident Evil *

Schaurige Kreaturen & blutsaugende Zombies!
Mit 3D fx-Option für mehr Details!
Komplett deutsch nur **74.-**

Shadow Warrior

Das Metzeln geht weiter! Geniale Level!
Super Waffen! Netzwerkfähig!
Komplett englisch nur **84.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total !

X-COM: Apocalypse	d	74.-
Dungeon Keeper	d	69.-
Conquest Earth *	d	75.-
Heroes of M & M 2	d	69.-

Dark Colony Demonworld — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Simulation total !

Der Industriegigant	d	69.-
Wet	d	79.-
Anstoss 2	d	74.-
Club Manager 97/98	d	39.-

Dominion * Constructor * — Komplett deutsch — Top-Spiele Top-Preise! nur **74.-**

Sport total

NHL Hockey 98 *	d	74.-
Worldwide Soccer	d	75.-
Links LS 98	e/d	79.-
French Open Tennis	e/d	55.-

Fallout * Imperialism * — Komplett englisch — Top-Spiele Top-Preise! nur **69.-**

Abenteuer total !

Starfleet Academy *	d	74.-
Baphomet´s Fluch 2 *	d	79.-
Little Big Adv. 2	d	74.-
Jack Orlando	d	39.-

Zusatzlevel total !

Earth 2140 Mission	d	25.-
SHRAK Mission CD	e	29.-
KKND Mission Disc *	d	29.-
Z Levels *	d	29.-

Ballern total !

Hexen 2 3Dfx *	e/d	84.-
Redneck Rampage	e	69.-
Dark Forces 2 * 3Dfx	e	89.-
Outlaws 3Dfx	e/d	74.-

Command & Conquer total !

C & C 2	d	79.-
C & C 2 Gegenangriff	d	29.-
C & C 2 Vergeltung *	d	29.-
C & C 1 im Internet *	d	39.-

Rasen total !

F1 Racing * nur 3Dfx	d	79.-
Moto Racer 3Dfx	d	75.-
Carmageddon	d	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

Fliegen total !

Shadows o.t. Empire	e	74.-
Comanche 3	d	79.-
Extreme Assault	d	69.-
Flying Corps 3Dfx	d	44.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

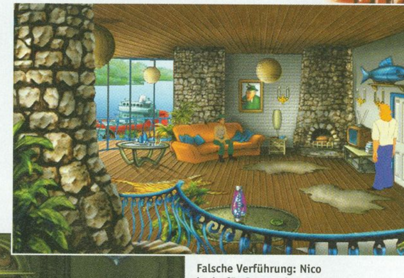
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

GOLD PLAYER

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

BAPHOMETS FLUCH 2:
DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

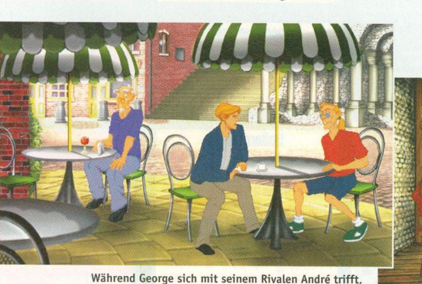
Baphomet? Den gibt es doch gar nicht. Stimmt, aber freudige Realität ist »Baphomets Fluch 2«, der Nachfolger des Überraschungshits aus dem letzten Jahr. Zwölf Monate später will »Die Spiegel der Finsternis« den Erfolg des Vorgängers wiederholen.



Falsche Verführung: Nico lenkt für George den Westentaschen-General ab.

Fast ein halbes Jahr ist vergangen, seit George Stobbard mit seiner Reporter-Freundin Nicole Collard den Machenschaften der Neu-Templer auf die Schliche gekommen war. Die letzten sechs Monate verbrachte er bei seinem schwerkranken Vater daheim in Kalifornien. Seine Rückkehr nach Paris und das erste Wiedersehen mit Nico sollte etwas ganz besonderes werden. Vorher mußten George und seine Freundin nur kurz bei einem Informanten vorbeischauen, dem Nico für ihre neueste Story ein paar Informationen abluchsen wollte. Doch es kommt alles ganz anders: Anstelle des angesehenen Archäologen Professor Oubier warten in dessen Villa zwei Südamerikaner auf unsere beiden Helden. George wird an einen Stuhl gefesselt und muß mit ansehen, wie einer der beiden Nico einen vergifteten Pfeil in die Halsschlagader schießt. Anschließend wirft er sie sich über die Schulter und verschwindet. Der zweite folgt auf dem Fuße, nicht ohne vorher das Zimmer in Brand zu setzen und obendrein eine Giftspinne auf George loszulassen. Soweit das Intro – jetzt müssen Sie eingreifen. Zuerst sollten Sie tunlichst den Krabbelgeist loswerden, der mit seinen beharrten Beinen forsch in Ihre Richtung wuselt, und dann das Feuer löschen. Nun zur wesentlich wichtigeren Frage: Wo ist Nico? George weiß, daß sie sich in den letzten Monaten gelegentlich mit ihrem Ex-Freund André getroffen hat, der sich wieder ernsthaft um sie bemüht. Verständlicherweise sträubt sich alles in ihm, André um Hilfe zu bitten, aber eine andere Möglichkeit gibt es nicht. In einem schon aus dem ersten Teil bekannten Café treffen sich die Rivalen. Sie bekommen dort außerdem einen Hinweis auf eine Galerie. Diese stellt Ausgrabungsfunde aus Südamerika aus und bekommt ihre Ware von einer Firma namens Kondor Transglobal. Moment – Nico hatte doch einen seltsamen Stein der Mayas, zu dem sie die Meinung von Professor Oubier hören wollte. Ging es in ihrer Story nicht um einen Drogenschmuggler, der den Handel mit wertvollen Artefakten aus Südamerika als Tarnung benutzte? Ob es die beiden Entführer auf den Stein abgesehen hatten? Wenn ja, hat-

Ich will Feuerwehrmann werden!



Während George sich mit seinem Rivalen André trifft, wird Nico von Karzacs Männer verhört.

ten sie kein Glück, denn die clevere Reporterin deponierte das Artefakt bei ihrem Bekannten aus Paris. Sie machen sich auf nach Marseille, denn ein Aufkleber der Hafenstadt pappte auf den Kisten der Galerie. Dort findet er auf abenteuerliche Weise Nico, die in einem Lagerhaus gefangengehalten wird. Nach ihrer Befreiung erzählt sie, daß sie sich als Kurier in die Firma des Drogenbosses Karzac eingeschleust hat, um Beweise für dessen Aktivitäten zu sammeln. Allerdings fiel ihr lediglich eine merkwürdig gravierte Steinplatte in die Hände.

Wie sich im weiteren Spielverlauf herausstellt, plant Karzac mit Hilfe dieser und zwei weiteren Scheiben, die Macht der Maya-Gottheit Tezcatlipoca freizusetzen. Das müssen George und Nico natürlich verhindern, und so beginnt eine abenteuerliche Reise um den Globus: Paris, Quaramonte City, London und die Karibik sind nur einige der Stationen. Gelegentlich gehen die

IM VERGLEICH

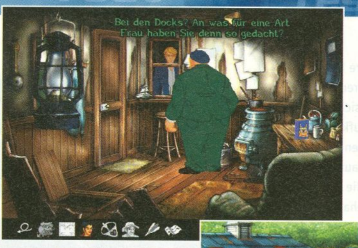
	BAPHOMET 2	BAPHOMET 1	TOONSTRUCK
Präsentation	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Gut	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Komfort	Gut	Gut	Gut
Übersetzung	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Schon verrückt: Virgin übernimmt mit seiner Adventure-Abteilung langsam, aber sicher die Rolle, die LucasArts in den 80er Jahre innehatte. Woran liegt das? Allen drei Spielen gemein ist das Motto: Keine Videosequenzen und hoher Rätsel- und Spaßfaktor, möglichst viele Zeichungen, die die Fantasie des Spielers anregen. Ausnahmen bestätigen die Regel, so Christopher Lloyd als realer Mensch in der »Toonstruck«-Comicwelt. LucasArts muß mit »The Curse of Monkey Island« einiges bieten, um noch mithalten zu können.

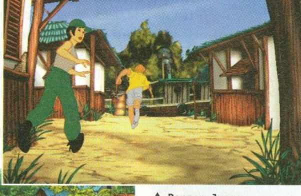
VOLKER SCHÜTZ

Es ist wirklich erfreulich, zu sehen, daß es in letzter Zeit wieder gute Adventures auf dem PC gibt. Negativbeispiele wie Bud Tucker oder Shine gab es zur Genüge. Fast war ich davon überzeugt, daß es spaßiger ist, die Zehen von einer zahnlosen Ziege abgekaut zu bekommen, als LucasArts-Clones zu spielen, und hatte mir fest vorgenommen, alle Genrevertreter bis zum Erscheinen von Monkey Island 3 zu meiden. Glücklicherweise stimmte mich Baphomets Fluch 2 um. Wie schon im Vorgänger sind George und seine virtuellen Mitmenschen hervorragend synchronisiert und mindestens ebenso gut animiert. Außerdem halten sich die bekannten, überschwenglichen Dialoge in Maßen.
Baphomets zweiter Fluch erfüllt eine der wichtigsten Adventure-Eigenschaften: Mißerfolge quittiert der Computer nicht mit eintönigen Phrasen, die jedem erfahrenen Spieler eine Gänsehaut auf den Rücken gruseln. »Das funktioniert so nicht« hat schon etliche Abenteuer-Veteranen direkt in die Nervenheilanstalt befördert. George hingegen erklärt detailliert das Für und Wider, das sich aus dem Benutzen eines bestimmten Gegenstandes ergibt. Das nenne ich benutzerfreundlich. Das macht Spaß.





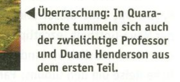
In Dialogen, hier mit dem Hafenwächter, wählen Sie die Themen über die Symbole unten im Bild.



▲ Rennen, Jungs: Nico und George fliehen nach einem Gefängnisausbruch auf ein Boot.

Zwar ist Nico befreit, aber noch liegt die Freiheit noch ein paar Stockwerke tiefer.

Eine der großen Gottheiten. Tezcatlipoca bedeutet wörtlich übersetzt 'Rauchender Spiegel'.



◀ Überraschung: In Quaramonte tummeln sich auch der zwielichtige Professor und Duane Henderson aus dem ersten Teil.

Helden getrennte Wege, und Sie dürfen dann auch Nicos Geschicke lenken. Es gilt, vermeintliche Terroristen, aufständische Minenarbeiter, Irrwege im Dschungeldickicht und schließlich ein großes Finale auf einem Maya-Tempel zu überstehen. Dabei unterhalten Sie sich mit anderen Figuren wie im ersten Teil: nicht mehr ganz so laberlastig, dafür noch immer mit Symbolen, die für bestimmte Themen stehen. Ein Klick mit dem linken Mausknopf, und George beziehungsweise Nico greifen sich einen Gegenstand. Ein Rechtsklick gibt Informationen über diesen preis. Die Rätsel sind niemals unlogisch, sondern stets mit etwas Köpfchen zu bewältigen. Beispielsweise locken Sie in Marseille einen der Entführer aus dem Lagerhaus, indem Sie erst eine lärmende Klimaanlage ausschalten, dann an die Tür klopfen und den Mann provozieren. Tritt er entsprechend sauer vor die Tür, rollen Sie vom Dach ein Faß auf den Halunken. Dann blockieren Sie die Lichtschranke eines Aufzugs, damit er, wieder bei Besinnung, Ihnen nicht folgen kann und Sie in Ruhe fliehen können.

Das Programmierteam von Revolution hat die alten Tugenden beibehalten und die Zeichentrickdarstellung lediglich im Detail verbessert. Neben dem bekannten Parallax-Scrolling über mehrere Ebenen gibt es sogar transparente Bereiche wie Flammen, durch die Held George zu sehen ist. Die Zwischensequenzen sind im gleichen Stil gehalten, jedoch entdeckten wir beim Test eine kurze, gerenderte Szene. In dieser ist glücklicherweise keine der Hauptfiguren zu erkennen, was zu einem dicken Minus geführt hätte. Die filmreifen Orchesterklänge halten sich dezent im Hintergrund – wie in einem Hollywood-Schinken branden sie in wichtigen Momenten auf oder weisen in einem Gespräch auf ein wichtiges Thema hin, das wei-



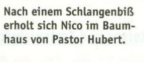
Kleine Render-Sünde: Diese Zwischenszene bricht mit der Comicgrafik.

ROLAND AUSTINAT

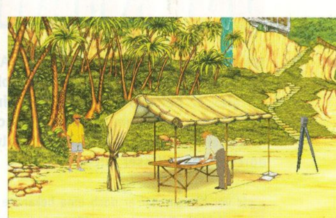
Haben Sie schon einmal im Büro übernachtet? Einmal ist immer das erste Mal, und mich traf es diesen Monat beim Test von Baphomet Nummer zwei. Das lag sicherlich auch daran, daß uns das Spiel erst einen Tag vor Druckbeginn erreichte, und mein Heim-PC mit Doublespeed-CD-Laufwerk und der leicht betagte AMD-CPU immer mehr an seine Grenzen stößt. Es wurde halb drei, bis ich mich in den Schlafsack verkrochen habe, immer noch über ein Puzzle nachdenkend. Am nächsten Morgen kam noch beim Rechnerhochfahren die zündende Idee – das ist der Adventure-Faktor, wie ich ihn liebe.

Zwar ist die Geschichte um Schmuggler und Mayas nicht mehr ganz taufrisch, aber die technische und inhaltliche Umsetzung ist über jede Kritik erhaben. Adventure-Profis sind möglicherweise an manchen Stellen etwas unterfordert, aber rechnen Sie nach: Ein Kinobesuch à zwei Stunden kostet am Wochenende 15 Mark. Pendelt sich der Spielepreis bei 90 Märkern ein, dann wären das 12 Stunden. Die sind Sie auf jeden Fall beschäftigt, und dann können Sie die Schachtel ins Regal stellen und wie ein gutes Video immer wieder mal herauskramen. Beim Kinofilm bleibt nur die Erinnerung. Wenn Sie in diesem Jahr nur ein Adventure kaufen, sollte es Baphomets Fluch 2 sein.

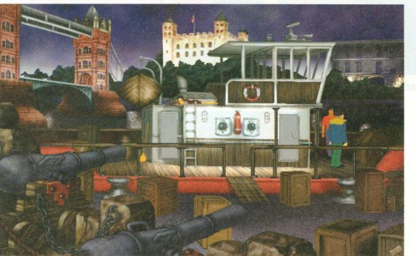
ter verfolgt werden sollte. Die Synchronisation ist erstklassig: Nicos Part übernimmt beispielsweise die deutsche Stimme von Agent Scully aus Akte X. Auch etliche der anderen Sprecher hat man schon in Funk und Fernsehen gehört. Übrigens: Sie sollten ein 4x-CD-ROM-Laufwerk besitzen – für flinke Kameraschwenks sorgen brandneue DirectX-5.0-Treiber. **(ra)**



Nach einem Schlangenbiß erholt sich Nico im Baumhaus von Pastor Hubert.



Urlaub auf Monkey Island? George im Ferienoutfit trifft Bronson (Charles?), den Vermesser.



Nico sucht in London auf eigene Faust nach Hinweisen auf die beiden anderen Steinen.

BAPHOMETS FLUCH 2: DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS

Hersteller:	Virgin Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Sehr gut

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

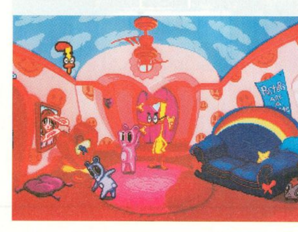
DUCKMAN

Während der zynische »Duckman« in Amerika bereits die Welt des Fernsehens eroberte, gibt er bei uns sein Debüt in einem Adventure, das »Sam & Max« in Sachen flapsiger Sprüche und verquerem Spielwitz durchaus das Wasser reichen kann.



Zugegeben, der neue Duckman sieht doch etwas cooler aus als der alte.

Bis vor kurzem war er noch eine bekannte Persönlichkeit. Jetzt schauen selbst Schuhverkäufer mit rothaarigen Frauen auf ihn herab. Eben war er noch die Nummer Eins. Jetzt ist er ganz unten. Vom wem die Rede ist? Von dem bekannten Fernsehstar »Duckman« natürlich. Die Bosse des Paramount Studios haben ihn einfach gefeuert und seine Show mit einem anderen besetzt. Nicht nur, daß dieser vor Muskeln strotzende Ersatz Duckmans Fangemeinde im Sturm erobert, er besitzt doch tatsächlich die Frechheit, den ehemals so beliebten Erpel aus seinem eigenen Heim zu vertreiben. Als er schließlich auch noch den besten Freund unseres gezeichneten Federviehs, Cornfed, abspenstig macht, scheint die Sache klar. Das alles kann nur ein übles Komplott sein. Und hinter diesem steckt kein anderer als Duckmans hartnäckigster Gegenspieler King Chicken. Da sich unser Zeichentrickheld nicht am Ende einer langen Schlange im Arbeitsamt wiederfinden möchte, erbittet er Ihre Hilfe. Sie sollen ihn durch all die verrückten Abenteuer lotsen, die im Kampf um seinen alten Status Quo auf ihn warten. Zunächst ist es erstmal nötig, daß Sie den heimtückischen Saubermann auf geschickte Weise kompromittieren. Hierzu sind nur zwei Dinge nötig: Ihre Maus und ein mehr oder weniger gesunder Menschenverstand. Beide brauchen Sie, um im gewohnten Adventure-Verfahren Gegenstände zu sammeln oder Mitmenschen auszuquetschen. Jedes Objekt, das nur annähernd nützlich aussieht, verschwindet in Duckmans bodenlosen Taschen, damit er es später einsetzen kann. Hierbei sind die Rätsel zum größten Teil



Wenigstens die süßen Fluffy und Uranus sind ihrem ehemaligen Chef noch treu ergeben.

logisch aufgebaut. So versucht unser Enterich beispielsweise, die Schmälerung seines ungeliebten Konkurrenten zu erreichen, indem er dessen Merchandising-Produkte sabotiert. Einem Prototyp von sprechender Spielzeugpuppe bringt er nämlich Worte bei, die es üblicherweise nur in Telefon-Hotlines mit vielen Sechsen in der Anwahl zu hören gibt. Als dieser Schuß jedoch nach hinten losgeht, hat Duckman noch einiges an Knobelarbeit vor sich, bis die Geschichte einem glücklichen Ende zugeht. Selbst die Verwendung unpassender Gegenstände ermuntert Duckman



Wie verärgert ein Erpel einen Chinesen? Mit einem selbstgebastelten Fluch aus Glückskekszitaten.

VOLKER SCHÜTZ

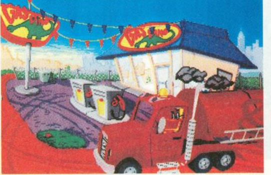
Spiele, die auf Linzenzverträgen für namhafte Filmtitel basieren, haben ihren eigenen unerfreulichen Ruf. Glücklicherweise zeigt Duckman, daß sich dieses Phänomen nicht auf umgesetzte Comicstreifen ausweiten läßt. Der schräge Zeichentrick-Erpel macht auf dem Computerbildschirm eine gute, wenn auch durch die unzeitgemäße VGA-Grafik etwas pixlige, Figur.

Insgesamt hielten die Programmierer von Illusions Gaming die drei wichtigsten Kriterien für ein gutes Adventure ein. Erstens: Das Gros der Rätsel ist logisch. Nun ja, soweit ein Adventure eben logisch sein kann. Zweitens: Die Steuerung von Meister Duckman ist sehr komfortabel. Ein Doppelklick befördert unseren Protagonisten beispielsweise direkt an den Punkt, über dem der Mauszeiger schwebt, und beugt somit nervtötendem Herumgestapfe vor. Drittens: Duckman ist wirklich witzig. Teilweise blieben meine Kollegen verwundert auf dem Gang stehen, als schallendes Gelächter aus meinem Büro drang. Duckmans kauzige, teilweise recht zynischen Sprüche sind definitiv ihr Geld wert.



Auf dieser Übersichtskarte plant Duckman, welche Mitmenschen er als nächstes nerven möchte.

zu erfreulich treffenden Kommentaren. Das generelle, von anderen Produkten bekannte und gefürchtete »This doesn't work« ist glücklicherweise nicht in seinem Sprachschatz enthalten. Bei alldem lenken Sie das Geschehen mit nur zwei Mausfunktionen. Die eine läßt den Erpel seine Umgebung näher betrachten, die andere ermutigt ihn zum Anwenden oder Aufsammeln von Objekten. Generell dürfen Sie bei Unterhaltungen verschiedene Themen auswählen, die zu unterschiedlich nützlichen Ergebnissen führen. Gemeinsam ist ihnen nur: Sie sind alle witzig und in vortrefflicher Weise synchronisiert. Die englische Originalversion wird wahrscheinlich sprachlich versierten Computerspielern vorbehalten bleiben, da Duckmans Sprachwitz nicht eben einfach zu verstehen ist. Es bleibt jedoch zu hoffen, daß die deutsche Lokalisierung mit dem Original mithalten wird. Eine Load/ Save-Funktion, die Ihnen erlaubt, das Spiel an einer beliebigen Stelle zu speichern, erleichtert das Entendasein. (vs)





Tarnt man einen Benzintransporter als Feuerwehrauto, reicht der kleinste Funken aus, um die Zukunft des benachbarten Tannenbaum-Museums unweigerlich mit Begriffen wie heiß, glühend und Brandversicherung zu verknüpfen.

DUCKMAN

Hersteller:	Playmates Interactive	Empfohlene Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



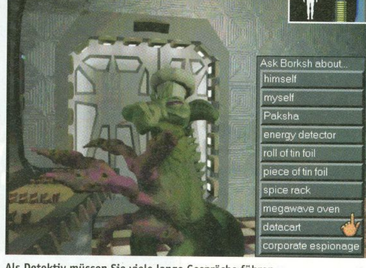



Adventure für Fortgeschrittene und Profis

THE SPACE BAR

Der schwarze Rand um die Spielgrafik ist etwas groß geraten. Mit dem Tod des Chefs dieser Tänzerin hat das allerdings nichts zu tun ...

mit vorberechneter Grafik ist nun wirklich nicht besonders neu im Genre. Wenn allerdings Altmeister Steve Meretzky dahintersteckt, stürzen selbst abgebrühte Spieletester sofort an die Maus, um zu sehen, wie die Kombination von kühler Optik mit englischem Humor aussieht.

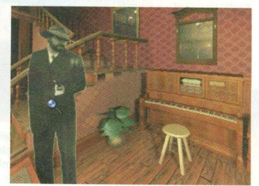


Als Detektiv müssen Sie viele lange Gespräche führen.

Als Detektiv Alias Node stecken Sie Ihre menschliche Schnüffelnase tief in den intergalaktischen Sumpf des Verbrechens. Eine Polizistin wurde ermordet und wichtige Dokumente aus einer noch wichtigeren Fabrik geklaut. Erste Hinweise führen Sie und Ihren Kumpel in eine Bar namens »The Thursty Tentacle«. Doch als Sie kurz nach Ihrem Kollegen das Etablissement betreten, ist dieser bereits wieder verschwunden. Der Grund: er ist das Opfer einer Entführung, die im unmittelbaren Zusammenhang mit Ihrem Fall steht. Im Austausch gegen das einzige Beweisstück soll Ihr Freund wieder freikommen.

Die Fortbewegung zwischen den einzelnen Räumen in der Kneipe funktioniert über vorberechnete Wegstücke. Via Rundumblick begeben Sie sich dort auf die Suche nach dem vollen Durchblick im Science-Fiction-Krimi. Mit der Lupe zoomen Sie Untersuchenswertes näher heran oder grabschen mit der Hand nach allem, was irgendwie in Ihren Trenchcoat paßt. Manche der Barbesucher sind sehr gesprächig, andere weniger. Ihre Fragen oder Befehle äußern Sie in Multiple-Choice-Manier. Dank eines Spezialtrainings entlockt der Held mittels ausgiebiger Befragung den Verdächtigen Erinnerungen, in die er selbst einsteigen kann. Er erlebt dann ein Mini-Abenteuer, dessen Lösung ihn wiederum in seinem Fall voranbringt. Der Detektiv der Zukunft bedient sich zudem eines PDAs, um Nachrichten zu empfangen und Objekte oder Ermittlungsergebnisse zu ordnen. Da so ein Schnüfflerleben nicht ungefährlich ist, sollten Sie die Save-Option nutzen. **(ms)**

Alle »Erinnerungsszenen« sind am Weichzeichner erkennbar.



Dieser »Herr« im Saloon könnte Ihnen bekannt vorkommen. Es ist Meister Meretzky selbst.

MONIKA STOSCHEK

Das waren noch Zeiten als Meister Meretzky für die abgedrehten Textadventures von Infocom verantwortlich zeichnete: die Spiele waren auch ohne Grafikschnickschnack witzig. Nichts gegen futuristische Detektivgeschichten, aber irgendwie will die schicke Rendergrafik nicht zur stickigen Spelunke eines Raumhafens passen. Da kann die Idee mit den verschieden geformten Alientoiletten noch so nett sein: die kühle Optik und vorgegebene Wege durchs Gelände lassen mich nicht richtig mit dieser abgefahrenen Geschichte warm werden.

Apropos abgefahren: manche Rätsel sind recht abstrus und einmal ereilte meinen Helden der Tod, ohne daß mir klar wurde warum. Immerhin mahnt das Handbuch entsprechend: Save early, save often. Wer Probleme beim Übersetzen dieser Worte hat, sollte tunlichst die Finger von The Space Bar lassen, denn ohne gute Englischkenntnisse sind die teils bemühten Witze noch unverständlicher, außerdem wird enorm viel gelabert. Die mit den Flashbacks der Verdächtigen verbundenen Mini-Quests sind (ab-)gehoben anspruchsvoll. Fazit: ein Kriminalfall für Fans und Fortgeschrittene.

THE SPACE BAR

Hersteller:	Segasoft	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte RAM, 8x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Worldwide Soccer
Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DA	49,99
4-4-2 Fußball	**DV**	**39,99**
688 Hunter Killer	DV	76,99
Adidas Power Soccer	DA	72,99
Agent Amstrong	**DV**	**72,99**
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Alexander der Große	**DV**	**69,99**
Amber u. Lösung	DV	47,99
Amored Fist 2	**DV**	**76,99**
Anno 1602	DV	i.V.
Anstoss 2	**DV**	**74,99**
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	**DA**	**59,99**

CD-ROM

Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Formel 1 / Psygnosis	DV	82,99
Formula Cart	DA	64,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
Gold Games 2	DV	x34,99
GT 97	DV	59,99
Gut`s "N" Garters	DV	79,99
Hardcore 4 x 4	DA	69,99
Harvest of Souls	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
HeliCops	DA	49,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	74,99
Hexen 2	**DV**	**74,99**
Holiday Island	DV	69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Banzai Bugs	DV	57,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	x74,99
Battle Isle 4	DV	x69,99
Betrayal in Antara	**DV**	**x79,99**
Birthright	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x89,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	x59,99
Carmageddon	DV	69,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Club Manager	**DV**	**39,99**
Comanche 3	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	x27,99
Compugotchi	**DV**	**24,99**
Constructor	DV	x79,99
Conquest Earth	**DV**	**79,99**
Creatures Mission-CD	DV	24,99
D-Atlas 2	DV	x34,99
D-Info 97	**DV**	**39,99**
D-Sat 2	DV	x34,99
D.O.G.	DV	64,99
Dark Colony	DV	74,99
Dark Reign	DV	x79,99
Darklight Conflict	DV	76,99
Das schw. Auge Trilogy	**DV**	**x29,99**
Demonworld	**DV**	**69,99**
Der Industriegigant	DV	69,99
Descent t. Undermount.	DV	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	DA	69,99
Die Entscheidung	**DV**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dragon Dice	DA	74,99
Dschungelflipper	DA	39,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dugeon Keeper	**DV**	**76,99**
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data	**DV**	**19,99**
Ecstatica 2	DV	79,99
Evidence	DV	79,99
Exhumed	DA	74,99
Extreme Assault	DV	69,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	i.V.

Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 3	DV	39,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	x64,99
IF - 22 Raptor	EV	74,99
I-War	DV	x79,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation	DV	x69,99
Independence Day	DV	57,99
Isnogud	DA	49,99
Jack Nicklas 4 Golf	DA	76,99
Jack Orlando	DV	x34,99
Jagged Alliance 2	DV	74,99
James Bond Collection	DV	29,99
Jedi Knight	**EV**	**79,99**
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	DV	x29,99
Kais Photo SOAP	DV	89,99
Koala Lumpur	DV	59,99
Lands of Lore 2	DV	x74,99
Larry 7	DV	79,99
Last Express	DV	76,99
Legacy of Kain	**DV**	**69,99**
Links 98	**DA**	**79,99**
Little Big Adventure 2	**DV**	**76,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	**DV**	**24,99**
Lost Vikings 2	DV	59,99
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
M.D.K.	DV	74,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Marble Drop	DV	39,99
Maschine Hunter	DV	69,99
Mass Destruction	**DA**	**59,99**
Master of Orion II	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
Need for Speed 2	DV	76,99
Nemesis	DV	74,99
NHL Hockey 97	DV	59,99
NHL Hockey 98	DV	x74,99
Outlaw	DA	74,99
Outpost Teil 2	DV	x74,99
Pacific General	**EV**	**69,99**
Pandemonium	DA	69,99
Pax Imperia	DV	i.V.
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	**DV**	**76,99**
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

F 16 Fighting Falcon	**DA**	**64,99**
F 22 Lightning 2	DV	79,99
F 22 Mission - CD	**DV**	**14,99**
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	59,99
Fifa Soccer 98	DV	x74,99
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Figthers Antology	DV	x74,99
Flip Out	DA	49,99

Perry Rhodan	DV	x69,99
PGA Tour Pro	DA	69,99
Pinball 97	DA	54,99
POD	DV	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	DV	89,99
Print Artist 4.0	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	74,99
Pro Pilot	**DV**	**x79,99**

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

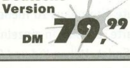




MISSION CD EARTH 2140
Deutsche Version
DM 19,99



Conquest Earth
Deutsche Version






Little Big Adventure 2
Deutsche Version
DM 76,99

Pro Pinball-Timeshock	**DA**	**69,99**
Puzzle Bobble	DA	39,99
Rallay Racing 97	DV	69,99
Rallay Racing 97 Data	DA	29,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	DV	x72,99
Risiko	DV	59,99
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Sean Dundee Fußball	DV	69,99
Sega Rallye	DV	69,99
Shadow Warrior	**DA**	**79,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Slam `n Jam	DA	49,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
Speedster	DA	64,99
Stadt d. verl. Kinder	DV	72,99
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	EV	49,99
Star Trek Generation	DV	74,99
T.P. Alley Bowling	DA	69,99
Tarot	DV	25,99
Terracide	DV	74,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99

TFX: F22	DV	x79,99
Tiger Shark	**DA**	**69,99**
Tim u. d. Sonnentempel	DV	54,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
The Intruder	DV	49,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Warrior	DV	59,99
Titanic	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	DV	64,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	67,99
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
Voodo Kid	**DV**	**69,99**
Wagnes of War	EV	59,99
Wargods	DA	74,99
Warlord 3	**DV**	**x74,99**
WET-S. Empire	**DV**	**74,99**
Wing Commander 4	DV	54,99
WipEout 97	DA	74,99
Worldwide Soccer	**DV**	**69,99**
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	**DV**	**74,99**
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Yathzee	DV	39,99
Yoda Story	DA	29,99
Zorck Nemesis Edition	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
7th Guest	DA	19,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Albion	DV	29,99
Amored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	**DV**	**29,99**
Bleifuß 1	DA	24,99
Blue Byte Collection:	DV	39,99
- Siedler 1		
- History Line 14-18		
- Battle Team 2		
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 1.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Destruction Derby	DA	24,99
Discworld	DV	24,99
Down i. t. Dumps	DV	39,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Ecstatica	DA	24,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flashback	**DV**	**24,99**
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**39,99**
Gene Maschine	DV	19,99
Gene Wars	DV	x29,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Hanse d. Expedition	DV	29,99
Hugo 3	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Johnny Bazooka Toon	DV	24,99
Kingdom o. Magic	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lemmings 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.A.X.	**DV**	**44,99**
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mephisto Schach 2.0	DV	24,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
Mission Force Cyber..	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Necrodome	DV	29,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Normality	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pinball Fantasies	DA	29,99
Pinball Illusion	DA	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pole Position	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Puppen, Perlen und...	DV	19,99
Ran Soccer	DV	29,99
Ran Trainer 2	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Rayman	DV	34,99
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	x29,99
Sam & Max	DV	29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible Golf	DA	24,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shattered Steel	DA	34,99
Sherlock Holmes 2	DV	x29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	**DV**	**24,99**
Stonekeep	DV	39,99
Swiv 3 D	DV	29,99
Syndicate 2 Wars	DV	x29,99
Terra Nova	DA	29,99
The Hive	DA	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	x29,99
To Shin Den	DV	29,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Torins Passage	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	24,99
Ultima 8	**DV**	**29,99**
Urban Runner	DV	34,99
Virtua Pool	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warhammer	DV	29,99
Werewolf vs Comanche	DV	39,99
Wetlands	DA	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	309,99
Matrox Mystique 4MB	269,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

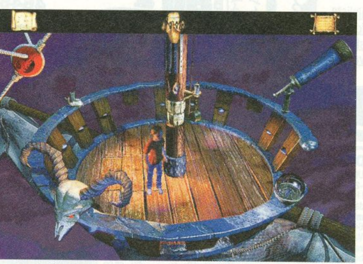
Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Adventure für Einsteiger

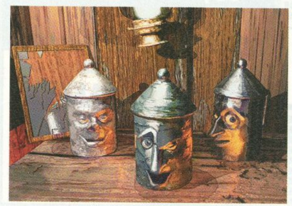
VOODOO KID

Kinder spielen heutzutage lieber Computer, als ein gutes Buch zur Hand zu nehmen. Wenn sie der bizarre Lesestoff aber tatsächlich in eine Welt voller untoter Piraten teleportiert, dann bleiben selbst extra für Jugendliche programmierte Spiele wie »Voodoo Kid« in der Ecke liegen.

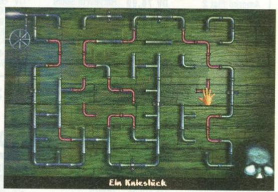


Unsere Heldin wartet im Ausguck auf den bösen Baron Samedi.

Ein Kind, das auf den liebevollen Namen »Kid« hört, liegt im Bett und liest ein Piratenbuch. Eigentlich würde es lieber etwas anderes tun: Nachbars Katze foltern, den Hund rasieren, Zigaretten rauchen, oder was Jugendliche heutzutage eben so treiben. Dummerweise muß Kid aber mit diesem ollen Schinken über augenbeklappte und holzbeinige Seebären vorlieb nehmen. Bevor die langweilige Schwarte den Fratz jedoch in den Schlaf treiben kann, passiert etwas sehr Merkwürdiges: Blauer Dunst steigt aus dem Boden empor, umhüllt das Bett und trägt Kid fort auf das Geisterschiff des finsteren Kapitän Baron Samedi.



Diese drei obskuren Krüge singen schöne Lieder, sind aber für den Spielverlauf völlig unbedeutend.



Nicht alle Rätsel sind taufrisch. Dieses erinnert zum Beispiel stark an das Spiel Pipes.

Nachdem Sie sich nun entschieden haben, ob Ihr »Voodoo Kid« ein Junge oder Mädchen sein soll, versuchen Sie zusammen aus den Klauen der Piraten zurück ins traute Elternhaus zu fliehen. Hierzu benötigen Sie eine antike Seekarte, die sich in einzelnen Fetzen über das ganze Schiff verstreut findet. Haben Kid und Sie erstmal alle Teile beisammen, steuern Sie die Schaluppe der Seeräuber zurück in den heimischen Hafen. Bis zu diesem fernen Zeitpunkt will allerdings noch das eine oder andere Abenteuer bestanden sein. Sie führen Kid hierfür mit der Maus durch die nett gemalten Schauplätze, sammeln eifrig die herumliegenden Gegenstände und lösen Rätsel, was das Zeug hält. Die Anzahl der zu benutzenden Objekte ist relativ begrenzt. Die einzelnen Schauplätze folgen linear aufeinander. Das bedeutet logischerweise, daß die gestellten Aufgaben durch die minimalen Kombinationsvarianten schnell gelöst sind. Um das Spiel zumindest ein bißchen zu erschweren, sind auch einige Logikrätsel zu knacken. Sie müssen beispielsweise Zahnräder in eine kaputte Maschine einbauen oder nach und nach die zerrupfte Seekarte zusammenpuzzeln. Auch wenn es der Schwierigkeitsgrad zuließe, müssen Sie Voodoo Kid nicht in einem Rutsch durchspielen. Eine Save/Load-Funktion mit beliebig vielen Speicherständen erleichtert das virtuelle Abenteuer. Als nett gemacht erweist sich das beiliegende Voodoo-Lexikon, das ganz nebenbei dezente Hinweise zu einigen der Rätsel gibt. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Auch wenn ich heutzutage als blutrünstiger Quake-Veteran verschrien bin, möchte ich ernsthafte Zweifel an der USK-Freigabe für Voodoo Kid anbringen. Kindern ab sechs Jahren kann man dieses Spiel meiner Meinung nach nicht empfehlen. Die leichten Rätsel bringen die lieben Kleinen vielleicht noch nicht zum Schwitzen, die finstere Gruselatmosphäre aber bestimmt zum Bibbern.

Als ich selbst in dem Alter war, konnte ich nach dem Hören von »Drei Fragezeichen«-Kassetten nächtelang nicht richtig schlafen. Und Voodoo Kid stellt wesentlich stärkeren Tobak zur Schau. Herumspukende Skelette, Klauen, die aus Fässern herausschnellen, oder verwesendes Fleisch an den Wänden sollten eher einem älteren Publikum vorbehalten bleiben. Dieses wiederum wird mit hoher Wahrscheinlichkeit unterfordert, denn die Puzzle und Rätsel sind zwar erfrischend logisch, aber eher auf jüngere Spieler zugeschnitten. Ich selbst bekam schon nach zwei abenteuerlichen Stunden den Endkampf mit Baron Samedi zu Gesicht – für circa 100 Mark ein eher kurzes Vergnügen.

VOODOO KID

Hersteller:	Bomico	**Empfohlene Hardware:** Pentium/90, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Benchmark:** ①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	**Spieltiefe:** Schlecht	**Multiplayer:** nicht vorh.
Ausstattung: Gut	**Komfort:** Durchschnitt	**Übersetzung:** Gut

PC PLAYER WERTUNG



GOLD PLAYER

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

CONSTRUCTOR

Haben auch Sie schon schöne, ruhige Tage mit einer Wirtschaftssimulation verbracht? An Ihrem PC gesessen und ein gutstrukturiertes Imperium aufgebaut? Diese Zeiten sind jetzt vorbei, denn Constructor verlangt von Ihnen mit allen Tricks zu kämpfen – auch den unerlaubten, versteht sich.

Auf den ersten Blick scheint es gar nicht so schwer zu sein, das Spielprinzip von »Constructor« zu erklären. Zuerst bauen Sie ein Sägewerk, um Holz zu verarbeiten, dann ziehen die ersten Mieter in die von Ihnen erschaffenen Holzhütten ein. Bald errichten Sie eine Zementfabrik und bauen hochwertigere Häuser, die dann auch gutbetuchte Mieter anziehen. Sie erwerben daraufhin neue Parzellen, um noch mehr Häuser und Produktionsstätten zu bauen. Wer nun glaubt, Constructor sei eine beschauliche Wirtschaftssimulation wie »SimCity«, sieht sich schnell vom Spielprinzip getäuscht. Der Bau von Gebäuden ist zwar enorm wichtig, doch Ihre Gegner hindern Sie schnell an Ihrem Vorhaben, ein ruhiges Stadtviertel aufzuziehen. Sie haben natürlich die Möglichkeit, Ihre Konkurrenten ebenfalls zu belästigen, denn manche Gebäude fördern nicht das Zusammenleben Ihrer Nachbarn, sondern verfolgen ganz andere Zwecke. Da ist zum Einen die Hippie-Kommune. Deren Mitglieder besetzen mit Vorliebe Häuser, die zwar fertiggestellt sind, aber noch auf zahlungskräftige Mieter warten. Die Hippies sind unter anderem bekannt für ihre spontanen Straßenparties, an denen auch die Arbeiter und Anwohner gerne teilnehmen, anstatt ihren Aufgaben nachzugehen. Andere freundliche Charaktere sind zum Beispiel der Psycho-Killer, der gemeine Taschendieb und die gut ausgerüsteten Mafia-Gangster.

▲ Die Spielwelt sieht einfach schnuckelig aus. Sehr förderlich für die weitere Expansion sind die Ziegelei, das Krankenhaus und eine Schule.

Manche Mieter nörgeln so lange, bis Sie ihnen eine Luxuseinrichtung anschaffen.



Constructor umfaßt viele übersichtliche Info-Fenster. In diesem können Sie sehen, ob alle Häuser bewohnt werden, wie glücklich die Mieter sind und was Sie »produzieren«.

So weit sollte es nicht kommen: Wenn Sie die Brände nicht schnell genug löschen, fliegt bald alles in die Luft.



Nachdem sich der Hippie in einer Kommune breit gemacht hat, läßt er auch gerne Straßenparties im Viertel der Konkurrenz steigen – und alle tanzen mit.

Geld regiert die Welt, so läuft es auch in Constructor. Aber ganz so einfach ist es dann doch nicht: Die verschiedenen Mieter haben besondere Fähigkeiten, die Sie zu Ihrem Nutzen ausbeuten. Das Spiel umfaßt zehn Mietertypen, die allesamt die schlimmsten Klischees verkörpern. Wenn Sie stolz Ihre ersten Holzhütten plaziert haben, entscheiden Sie sich schon zwischen zwei »Arten« – die einen zahlen mehr Miete, die andere vermehren sich schneller. Bis auf die ersten vier Mieter, die schon im Hauptquartier auf eine Unterkunft warten, müssen Sie alle weiteren Einwohner von den anderen Mietern produzieren lassen. Dies hat noch einen zusätzlichen Haken: Die mit der Reproduktion beauftragten Wohngemeinschaften zahlen keinen Pfennig mehr in Ihre stets knappe Kasse ein.

Alle zehn Typen generieren auf Wunsch auch noch einen anderen Schlag von Einwohnern. Der eine kann zusätzliche Arbeiter erschaffen, ein weiterer Polizisten und so mancher sogar Mafia-Gangster. Doch damit nicht genug: Ihre Mieter sind undankbare Menschen. Ständig nörgeln sie an ihrem Anwesen rum, wollen Alarmanlagen, Hundehütten, Bäume und ähnlichen Krempel. Nur allzu schnell geben Sie deshalb eine »Gadget-Fabrik« in Auftrag, die all diesen Kram herstellen kann. Ganz wichtig sind zum Beispiel die Heim-Computer – mit diesem wunderbaren Produkt stellt ihr Volk auch Mieter eines höheren Levels her. Bald übernimmt eine Schule diese Aufgabe, so daß Sie nicht mehr die sündhaft teuren PCs unters Volk streuen müssen.

Die Programmierer haben den Schwierigkeitsgrad schon hoch genug angesetzt, trotzdem waren sie wohl der Meinung, Ihr hektisches Treiben noch unter Zeitdruck setzen zu müssen. Alle paar Jahre schickt der Bürgermeister Lakaien zu Ihnen, um Ihr Schaffen zu bewerten. Unausgelastete Grundstücke sind den Prüfern ein Dorn im Auge, und man befiehlt Ihnen, den Zustand schleunigst zu verbessern. Manchmal meint das Staatsorgan zudem, daß die meckernde Sippschaft einen schönen Park verdient hätte, und bittet Sie ganz lieb, einen solchen doch mal zu errichten. »Bitten« mit dem Hinweis, daß ein Nicht-Nachkommen den sofortigen Lizenzentzug bedeutet, versteht sich.

Ein gründliches Studium des Handbuchs ist nicht zu verachten. Es klärt zwar nicht alle Fragen, hält aber viele nützliche Tips parat. Einfach losspielen ist nicht von guten Erfolgsaussichten gekrönt: Starten Sie lieber erst mal ein paar Spiele ohne Konkurrenz auf der leichten Schwierigkeitsstufe – dies sagt Ihnen der Autor nicht völlig ohne Grund. Nur so haben Sie eine Chance,

ERSTE HILFE

Ausgewogenheit ist Trumpf: Lassen Sie einige Mieter Geld, andere Nachwuchs produzieren. Schauen Sie regelmäßig in der »Häuser-Liste« und dem Hauptquartier nach, die einen guten Überblick bieten.

Die Kakerlaken ziehen schnell in unbewohnte Häuser ein. Eine Mausefalle schafft Abhilfe, herumlaufenes Ungeziefer kann auch von Ihren eigenen Arbeitern beseitigt werden.

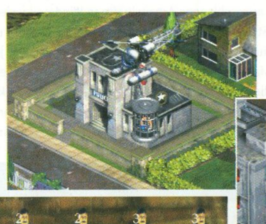
Mancher »Gadget« läßt sich erst produzieren, wenn Sie Ihre Fabriken aufwerten. Deren Lagerkapazität wächst dann zudem aufs Doppelte.

Der Nachwuchs läßt nicht mehr so lange auf sich warten, wenn Sie das Schlafzimmer renovieren. Die anderen Aufwertungsvarianten garantieren ein wesentlich längeres Leben der Mieter.

MANFRED DUY

Mit Constructor legt Acclaim eine der originellsten Spielideen des Jahres vor. Das ist umso erfreulicher, da sich die risikoscheue Spielebranche derzeit vornehmlich auf das Widerkäuen sattsam bekannter Spielkonzepte beschränkt. Auf die Idee, den Begriff »Nachbarschaftsterror« in einer derart erfrischenden und destruktiven Weise neu zu interpretieren, muß erst mal einer kommen.

Unter dem hübschen Verputz, der vor allem von zahllosen zwerchfellerschütternden Einlagen lebt, verbirgt sich zudem das stabile Fundament einer komplexen Wirtschaftssimulation. Denn während Sie gegnerische Mobbingaktionen abschmettern und eigene anleiern, sollte das Hauptaugenmerk stets dem sündteuren Aufbau der eigenen Siedlung gelten. Nur so haben Sie jederzeit das richtige Gegenmittel für sämtliche gegnerischen Aktivität griffbereit. Die vielen parallel ablaufenden Geschehnisse im Auge zu behalten, bedarf aufgrund der vorherrschenden Hektik sicherlich ein wenig Eingewöhnungszeit. Die aber wurde bereits geopfert, so daß ich heute Nacht mit leichter Hand die biedere Siedlung des Kollegen Alex in eine Abräumhalde verwandeln werde – man gönnt sich ja sonst nichts.



Der Polizeihelikopter wirft den geschnappten Dieb ins Gefängnis.

Mr. Fixit werkelt an einer Skinhead-Siedlung.

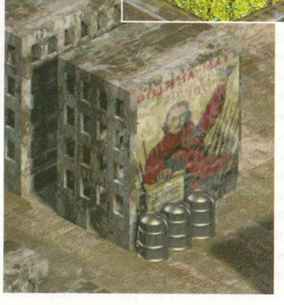


Schaffe, schaffe, Häusle baue. Achten Sie auf das Preis-Leistungsverhältnis, die Mindestflächennutzung und welcher Mietertyp am besten in die Barracke paßt.

GOLD PLAYER



Solch schöne Häuser ziehen zahlungskräftige Mieter an, die aber auch einen hohen Standard an Einrichtung erwarten.



Spätere Szenarien sehen nicht mehr ganz so einladend aus wie die idyllischen Kleinstädte. (Asphaltstadt)

das Zusammenspiel zwischen einzelnen Mietertypen und Gebäudearten zu verstehen. Eine Polizeiwache benötigt ausgebildete Kadetten, die dann die Blöcke patrouillieren. Ein Krankenhaus kann angeschlagene Arbeitskräfte in Windeseile wieder herrichten, Stahlwerk und Ziegelfabrik lassen Sie größere und sicherere Häuser bauen. Die Einwohner sterben auch – je höher ihr Streßfaktor, desto schneller leben sie ab. So kann es passieren, daß die »niedrigeren Arten« aussterben. Die Häuser können dann nicht mehr weitervermietet, wohl aber verkauft werden, zudem können Sie dann keine Arbeiter oder Polizisten mehr »züchten«.

ALEX BRANTE

»Ach, sieht das Spiel nicht niedlich aus«, dachte ich mir beim ersten Blick auf Constructor. Die schnuckeligen Animationen habe ich sofort ins Herz geschlossen. Aber denkste – mit den drollig vor sich hinwuselnden Computergegnern ist schnell nicht mehr gut Kirschen essen. Ich mußte lernen, Hausbesetzer mit Gewalt von meinen Anwesen zu vertreiben, den Gegnern den Psycho-Killer mit seiner Kettensäge auf den Hals zu jagen und meine eigenen Mieter zu verfluchen.

Als wenn das Spiel nicht schon komplex genug wäre, prahlt es auch noch mit einem inhumanen Schwierigkeitsgrad. Immer und immer wieder mußte ich von vorne beginnen, bis ich es endlich im Griff hatte – und das ganz ohne Konkurrenz. Egal, dieses Spiel gehört einfach in jede Sammlung. Wenn Sie zudem noch das Glück haben, ab und zu im Netz zu spielen, werden Sie Constructor lieben und Ihre Freunde hassen. Die Bedienung läßt einiges zu wünschen übrig, bei solch einem Spielspaß ignoriere ich das aber einfach.

ERSTE HILFE

- **Scheuen Sie keine Kosten für einen schützenden Zaun und eine Alarmanlage. Wenn die Diebe wirklich zuschlagen, kostet es Sie umso mehr.**
- **Bauen Sie keine Häuser, so lange Sie noch keine potentiellen Mieter haben. Die Hippies der Konkurrenz warten nur darauf.**
- **Wenn Sie schon zu Beginn des Spiels einen Mieter eines Konkurrenten aus seinem Haus ekeln müssen, helfen nur die Vorarbeiter. Lassen Sie beide das Haus übernehmen und die anderen Arbeiter als Schutz am Eingang. Es wird ein häßlicher Kampf mit vielen Verlusten – anders gehts aber nicht.**
- **Gegen jegliche Konkurrenz gilt: Angriff ist die beste Verteidigung. Wenn Sie die Gegner unter Druck setzen, haben Sie schon bald wieder Ruhe in Ihrem Viertel.**

Vor dem Spielstart entscheiden Sie sich für eines von fünf Missionszielen. Die »Finanzherrschaft« hat ein Zeitlimit von 40 Jahren, in denen Sie eine Million Mark scheffeln müssen. Neben »Egomanie« und »Weltherrschaft« gibt es noch den »Utopie Staat«, zweifelsohne die schwierigste Aufgabe: Von jedem Mietertyp müssen drei jeweils einen Zufriedenheitsgrad von 90 Prozent haben. Ohne Einschränkungen dürfen Sie auch »bauen, bauen, bauen«. Es stehen fünf Landschaften zur Auswahl, die den Schwierigkeitsgrad weiter beeinflussen. Experten wagen sich an die »Asphaltstadt« mit einem Fluß durch die Stadtmitte und vielen unbebaubaren Ruinenparzellen oder an den »Urwald«, dessen Dickicht wenig Platz zum Expandieren bietet.

Sie treten alleine oder gegen bis zu drei äußerst intelligente Computergegner an. Je mehr Mitspieler Sie wählen, desto knapper wird der Platz. Per Netzwerk stehen sich bis zu vier Baulöwen gegenüber. Nach einer Partie mit diesem Spiel ist ein versöhnendes Bier aber Pflicht, wenn Sie Ihre Freunde nicht für immer verlieren wollen. **(ab)**



Fred und Margot Hankey, ein Studentenpärchen, scheinen doch ganz glücklich zu sein – im Moment ...

CONSTRUCTOR

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), bis vier (per Netzwerk)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SWING

Jeder »Tetris«-Fan kennt die Faszination einfacher und doch komplexer Denkspiele. Während die meisten Vertreter des Genres beim »Einfach« verweilen, nimmt »Swing« den nächsten Schritt zum »Einfach genial«.



▲ Mit steigender Spielstufe wächst die Menge der zu jonglierenden Farben unaufhörlich an.

Die beliebtesten Denkspiele haben oft die simpelsten Regeln: Mühle, Dame oder »Tetris« und »Solitaire« auf dem Computer. Sie sind ohne 200-seitiges Handbuch schnell erlernt und ziehen trotzdem Tausende von Menschen in ihren Bann. Komplexität bei einem unkomplizierten Grundprinzip bietet auch »Swing«. Sie schöpfen aus einem Reservoir von 16 bunten Kugeln und verteilen diese auf vier Wippen am unteren Bildschirmrand. Befinden sich drei gleichfarbige Bälle in einer horizontalen Reihe, lösen sie sich vor einer Geräuschkulisse in Wohlgefallen auf. Zusammen mit ihnen verschwinden auch alle angrenzenden Kollegen mit gleicher Färbung. Damit aber noch nicht genug. Jedes der extrem runden Objekte hat zusätzlich ein spezifisches Gewicht. Somit besteht eine Ihrer Aufgaben darin, auf die Balance zwischen den Wippen zu achten. Lassen Sie beispielsweise eine schwere »Sechser«-Kugel auf eine Seite der Waagschale fallen, während auf der anderen nur eine leichte »Zweier« vor sich hinschlummert, schießt Ihnen letztere um die Ohren. Wo das widerspenstige Objekt landet, hängt ganz von der Differenz der Gewichte ab. In unserem Beispiel würde das fliegende Geschoß also vier Wippen entfernt wieder vom Himmel fallen. Während Sie peinlich genau die Kugeln sortieren, um diese zu vernichten, wirkt der Waagschaleneffekt verständlicherweise kontraproduktiv. Ziel des Ganzen ist es, Ihr Punktekonto durch Auflösen möglichst vieler Bälle in die Höhe zu treiben. Eine Partie endet, wenn einer der Stapel seine Maximalhöhe erreicht und zusammenbricht. Im Verlauf des Spiels steigt die Anzahl der verschiedenen Ball-Farben auf 45, was die Aufräumaktionen erheblich erschwert. Behilflich wiederum sind die unzähligen Extras. Bomben sprengen zum Beispiel alle Objekte im Umkreis, Fräser zerstören ganze Kugelstapel. Gerade im Mehrspielermodus sind diese von besonderem Interesse. Spielt man gegeneinander, gibt es zahlreiche Kleinigkeiten, die Mitspieler zur Weißglut bringen. Sehr angenehm fällt auf, daß Swing sowohl Netzwerk- als auch Splitscreen-Partien zu zweit an einem Computer anbietet. (vs)

Wie es sich gehört, erklärt der Informationsbildschirm die Funktionen der unzähligen Extra-Kugeln.

ROLAND AUSTINAT

Als Volker mir begeistert von Swing erzählte, wallte in mir milde Skepsis auf: »Kann denn aus Eutin etwas Gutes kommen?« fragte ich mich, frei nach der Bibel. Den Rekord im Dauerpatchen verteidigten die Bundesliga- und Formel-1-Manager von Software 2000 bisher mit Bravour. Also kurzerhand die Kugelkullerei installiert und selbst mal nachgeschaut – schließlich freue ich mich in den ruhigen Sommermonaten über jedes Denkspiel, das sich in die Redaktion wagt.

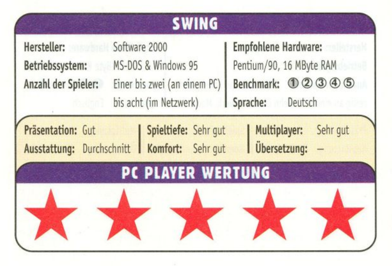
Und siehe, Swing bringt Laune. Es läuft sogar absturzfrei, und ich darf als Einzelspieler jederzeit abspeichern – stellen Sie sich das mal bei Tetris vor. Dann wollte ich es wissen und setzte mich zusammen mit Volker vor die Tastatur. Wow, erst schaut man gebannt auf die eigenen Kugeln, dann schon mal verstohlen auf die des Konkurrenten, und schließlich nur noch auf die feindlichen Reihen. Die Extras machen Laune – extrem spaßig, wenn wir gleichzeitig die »Dunkelheits-Kugel« einsetzen und so beide eine kleine Verschnaufspause spendiert bekommen. Mir macht es fast mehr Spaß, Bälle in Volkers Hälfte zu knallen und anschließend seine Schimpftiraden zu hören. Heute abend sollte ich besser nicht gegen ihn in Quake (natürlich indiziert) antreten …



▲ Gerade, wenn Sie zu zweit an einem Computer spielen, gibt es viele Extras, die Ihren Mitspieler in den Wahnsinn treiben.

VOLKER SCHÜTZ

Warum beharren manche Firmen auf der eigentümlichen Theorie, daß sich ein gutes Spiel nur durch seine Grafik-Engine definiert? Swing beweist eindeutig, daß auch ohne aufwendige 3D-Level, Videos und Zwischensequenzen Suchtpotential erreichbar ist. Zugegeben, zuerst erscheint mir die Idee, bunte Bälle übereinander zu stapeln, nicht umwerfend spektakulär. Kurze Zeit später habe ich kaum noch Lust auf Quake (indiziert) und werfe statt dessen mit farbigen digitalen Kugeln um mich. Aber nicht nur eingefleischte Spieler gefährdet das Swing-Fieber. Meine Freundin, die eigentlich nicht das geringste Interesse an Computern hat, bat mich, ihr »das Spiel mit den Kugeln« zu installieren. Als ich einem Freund lachend von ihrer neuen Leidenschaft erzählte, verzog der erbost das Gesicht und meinte: »Meine Mutter spielt seit drei Tagen die Demoversion und blockiert meinen Rechner«. Die Sucht ist offenbar jetzt schon groß in Deutschland. Da Swing mit seinen 40 Mark zudem in einem äußerst angenehmen Preisbereich liegt, kann ich jedem das sofortige Zugreifen nur empfehlen.



SWING

Hersteller:	Software 2000	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC) bis acht (im Netzwerk)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr gut	**Übersetzung:**	–

PC PLAYER WERTUNG

★★★★★

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

ATOMIC BOMBERMAN

Trotz seines gefährlichen Berufes ist der »Bomberman« nicht umzubringen: Seine Heldenkarriere startete 1985 auf dem Nintendo und führt ihn, nach einem Umweg über die PC-Engine, zum Windows-Rechner.

Frage an Radio Eriwan: Ist es nett, anderen Leuten Bomben vor die Füße zu legen? Radio Eriwan antwortet: Im Prinzip nein, es sei denn, der Werfer ist so ein putziges Kerlchen wie Bomberman. Ein Vertreter dieser Spezies heizt Ihnen in »Atomic Bomberman« ordentlich ein.

Bei diesem Gotcha mit Bomben kommt es darauf an, den Gegner mittels geschickt eingesetzter Sprengkörper auszuschalten. Es erwartet Sie ein quadratisches Areal gefüllt mit diversen Hindernissen und einem bis mehreren Gegnern. Letztere zu beseitigen ist erste Bomberpflicht. Die Wände des Labyrinths sind als Deckung nutzbar oder möglichst schnell aus dem Territorium zu entfernen. Falls Sie sich den Weg freibomben, gehen Sie jedoch besser vorsichtig vor, damit Sie nicht unfreiwillig Selbstmord begehen. Erfolgreich weggesprengte Felsen geben oft einen der diversen Boni frei, mit denen sich Ihr ursprüngliches Arsenal von zehn Explosiva erweitern läßt. Noch begehrter sind Rollschuhe für erhöhte Geschwindigkeit, Feuerkraftverstärker oder Boxhandschuhe und Stiefel für Fernzündung. Totenkopfsymbole stehen für Seuchen: Ganz üble Burschen verpassen Ihrem Widersacher per Berührung eine Krankheit, die ihn extra langsam macht oder temporär die Fähigkeit zum Bombenwurf nimmt. Manchmal wird die unmittelbare Umgebung gefährlich, wenn sich beispielsweise ein Ring von undurchdringlichem Gestein immer enger zieht und die Heldchen zu zerquetschen droht. Sollten mal beide Sprengmeister gleichzeitig den Auslöser drücken und sich gegenseitig ins Jenseits befördern, gibt es ein Unentschieden. Im Optionsmenü legen Sie unter anderem fest, ob Sie im Team zünde(l)n wollen und wie lange ein Abschnitt dauern soll. (ms)



Beim Netzwerkspiel im Alien-Level wird der Kampf um die Boni hart.



Der Strand-Level ist auch im großen Team alles andere als erholsam.



Nur noch ein Häufchen Asche und zwei Kulleraugen bleiben hier im Ägypten-Level vom Gegner übrig.

MONIKA STOSCHEK

Getreu dem Motto: »Klein und gemein« geht es bei Bomberman von Anfang an ganz schön zur Sache. Von Niedlichkeit keine Spur: Langsame Reaktionen oder Verschnaufpausen sind hier tabu, der Adrenalinspiegel schnellt sofort in die Höhe. So alt und simpel das Spielprinzip auch sein mag, die Jagd durch die Labyrinthe macht einfach Spaß. Abwechslungsreicher dürften die Abschnitte aber schon sein. Größtes Manko des ansonsten zweckmäßigen Designs ist die Startposition: Mit etwas Pech stirbt der ungünstiger postierte gleich zu Beginn, es sei denn, er verfügt über außergewöhnlich flinke Reflexe.

Im Netzwerk herrscht flugs Bombenstimmung, wenn den lieben Kollegen die Extras um die Ohren fliegen. Unkomfortabel: Die Einstellungen müssen jedesmal neu vorgenommen werden. Egal, ob per Pad oder Tastatur, die Steuerung klappt gut. Allerdings fiel der Schwierigkeitsgrad beim Spiel gegen den Computer beinhart aus, und für Einsteiger könnte mehr Frust als Lust die Folge sein. Doch für alle übrigen hat dieser Klassiker genug Zündstoff parat.

ATOMIC BOMBERMAN

Hersteller: Interplay
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis zehn (zwei gleichzeitig an einem PC, zehn über Netzwerk, Modem)

Empfohlene Hardware: P/120, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Benchmark: ❶②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



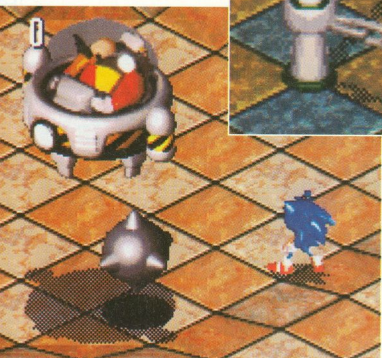
Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

SONIC 3D

Er ist wieder da: Der blaue Rennigel spielt in seinem dritten PC-Spiel wieder den Helden. Diesmal rundumerneuert in 3D-Ansicht und mit einigen neuen witzigen Ideen.

Holla, jetzt aber vorsicht, sonst erwischen die Stachelkugeln unseren blauen Helden.

Die obligatorische Frage nach dem, was blau ist und flitzt, schenken wir uns an dieser Stelle mal. Wer Rennigel »Sonic« jetzt noch nicht kennt, der hat die Spiele-Entwicklung der letzten Jahre schlichtweg ignoriert. Das Sega-Maskottchen ist eigentlich auf der »Mega Drive«- und der »Saturn«-Konsole zu Hause. Sega entschloß sich, einige Titel für den PC umzusetzen. »Sonic 3D« ist einer dieser Glücksfälle.



Der in Sonic übliche Endkampf mit Dr. Robotnik darf auch hier nicht fehlen.

Wie schon in den vorigen Teilen, müssen Sie durch die Level kommen und dürfen sich von den herumstreunenden Bösewichten nicht berühren lassen. In diesem dritten Teil sieht der Spieler das Geschehen aus einer isometrisch schrägen Draufsicht. Sonic läuft also jetzt über eine richtige 3D-Landschaft. Damit der Spieler nicht den Überblick verliert, blendet auf Tastendruck eine Übersichtskarte ein.

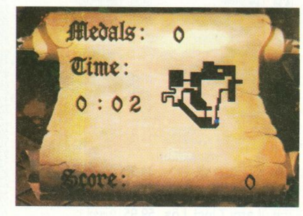
Anders als beim Vorgänger stören die bösen Buben aber nicht nur. Jetzt müssen Sie tatsächlich jeden Gegner gezielt durch einen Hüpfer auf den Kopf ausschalten. Auch diesmal verwandeln sich die Gegner in niedliche Vögel, Hasen oder etwas anderes knuddliges. Neu ist, daß Sonic die befreiten Tierchen einsammelt, um sie dann in sogenannte »Dimensionsringe« zu stecken. Das gibt einerseits Punkte, je nach Zahl der Tierchen, die Sie im Schlepptau haben. Zum anderen geben die Ringe nach fünf eingesammelten Tieren den Weg in anderes Gebiet frei. Solange Sie die Schar nicht abgeliefert haben, hüpfen diese brav, wie auf einer Perlenschnur aufgereiht, hinter Sonic her. Das sieht nicht nur komisch aus, sondern hat auch einen spielerischen Hintergrund: Dadurch erreichen Sie hoch über Ihnen hängende Extras, wenn Sie auf ein Trampolin springen. Ansonsten findet der Sonic-Fan viele liebgewonnene Spielelemente wieder: Herumliegende Ringe sammeln Sie am besten ein, denn für 100 Stück gibt es ein Extra-Leben. Außerdem schützen die Ringe Sonic vor einer feindlichen Attacke. Dann springen die Schätzchen zwar wie gewohnt in einer klingelnden Fontäne davon, aber wenigstens geht kein Leben flöten.

Wenn Sonic mit 50 Goldreifen in den Stacheltaschen Tails oder Knuckels trifft (ebenfalls zwei Charaktere aus dem Vorgängerspiel), geht es ab in einen Bonus-Level. Hier nehmen Sie auf einer Rennbahn ebenfalls Ringe auf, damit Sie am Ende einen der begehrten Chaos-Emeralds erhalten. Wenn Sonic im Laufe des

HENRIK FISCH

Auch bei diesem Sonic-Teil bin ich wieder hin und weg: Die Japaner haben es in Sachen Spielbarkeit und Originalität einfach drauf. Wer einfach nur durchrennt, verpaßt die Hälfte des Spiels. Und selbst bei intensivem Forschen und Herumstöbern in den Zonen könnte man ja den einen oder anderen Edelstein in den Bonus-Leveln verpassen. Für anhaltende Motivation ist also auf jeden Fall gesorgt.

Und, ich muß es jetzt mal loswerden, die Musik ist einfach sensationell. Mir haben schon die Titel auf dem Mega Drive gefallen, aber hier haben sich die Komponisten wirklich übertroffen. Bei mir spielt die CD im Moment regelmäßig im Hintergrund. Alles in allem: Jump-and-run-Fans müssen zuschlagen. Die 3D-Ansicht ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach kurzer Spielzeit geht die Post ab. Ein Spiel, bei dem das Joypad nicht kalt wird.



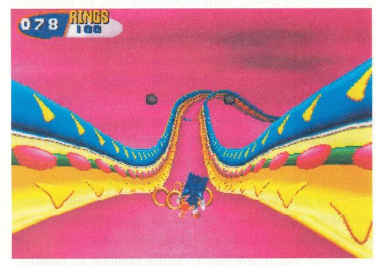
Zum Glück gibt es eine Übersichtskarte (die auch verlorengegangene Tiere zeigt).





Hinein mit den Tierchen. Erst, wenn Sonic in einem Abschnitt fünf Tiere in dem Ring abliefert, geht es weiter zum nächsten Level.

Spiels alle Edelsteine besitzt, gibt es eine andere Endsequenz zu bestaunen. In den Levels findet man außerdem noch Extras. Mit den Turnschuhen wird Sonic noch schneller, die Sterne machen ihn unverwundbar. Außerdem gibt es drei verschiedene Schutzschild-Arten: Blaue schützen ihn vor elektrischen Schlägen, die in späteren Leveln auftauchen, rote vor Feuer und mit dem gelben kann er eine spezielle Attacke ausführen. Außerdem hält Sonic mit jedem der Schilde einen Treffer aus, ohne daß er seine Ringe verliert. Das Spiel besitzt sechs Zonen, die jeweils drei »Akte« haben. Die ersten beiden sind normale Level, im dritten Akt muß Sonic gegen den Bösewicht »Robotnik« antreten – wäre ja auch irgendwie langweilig, wenn es diesmal ein anderer Bösewicht wäre. Besiegt er ihn, geht es auf der nächsten Ebene weiter. **(hf)**



In den Extra-Levels erhält Sonic die begehrten Chaos-Emeralds.

SONIC 3D

Hersteller:	Sega	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

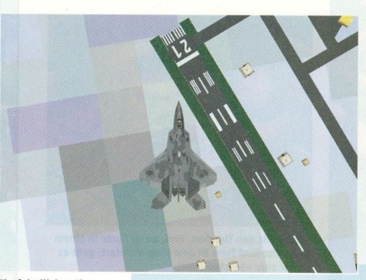
PC PLAYER WERTUNG

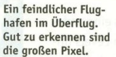
★★★★★

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

iF-22
THE F 22 RAPTOR SIMULATOR

Interactive Magic hebt mit der ersten selbst entwickelten Flugsimulation ab. Die Gipfelhöhe erreichen sie dabei allerdings nicht.



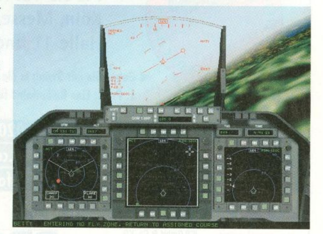

Ein feindlicher Flughafen im Überflug. Gut zu erkennen sind die großen Pixel.

Microprose-Gründer Bill »Wild« Stealey rief 1994 Interactive Magic ins Leben. Unter seinen wachsamen Augen simuliert nun das Softwarehaus in ihrer ersten Eigenentwicklung »iF-22« das heutige Paradepferd der U.S. Air Force. Die F-22 Lockheed/Boeing entschied 1990 den von der Air Force ausgeschriebenen A.T.F.-Wettbewerb (Advanced Tactical Fighter) knapp für sich. Das Flugzeug war zwar nicht so gut getarnt und etwas langsamer als die direkte Konkurrent, die YF-23 von Northrop/McDonnel Douglas, besaß aber eine größere Wendigkeit. Dies schien den verantwortlichen Militärs wichtiger zu sein als Geschwindigkeit. Diese Maschine, ausgerüstet mit modernster Stealth-Technologie und Elektronik, löst die mittlerweile 20 Jahre alte F-15 ab und bildet damit das Rückgrat der amerikanischen Luftstreitkräfte bis weit ins 21. Jahrhundert. Hinter der Steuersäule eines solchen Flugzeuges absolvieren Sie Aufträge in zwei verschiedenen Einsatzgebieten. Natürlich gehört in ein amerikanisches Produkt ein Rußland-Szenario. So greift Anfang des nächsten Jahrhunderts das russische Mutterland die Ostukraine an. Dort herrscht die »Ostukrainische Demokratische Allianz«, was den politischen Führern in den Resten der Sowjetunion gar nicht gefällt. Auch Jugoslawien hält als Krisenherd her, denn serbische Truppen überfallen Bosnien und Kroatien. Um den nationalistischen Landesoberhäuptern Einhalt zu gebieten, starten Sie als Staffelkommandant in Einzelmissionen, Schnellaufträgen oder in eine der beiden Kampagnen. Hier erwarten Sie keine fest vorgegebenen Missionen, sondern diese werden mit einem dynamischen Generator erzeugt. So gelingt es Ihnen entweder, den Gegner vom Schlachtfeld zu drängen, oder den befreundeten Truppen passiert ähnliches. Damit dies nicht geschieht, laden Sie in die Waffenschächte des neuen US-Wundervogels Luft-Luft-Raketen vom Typ »Sidewinder« oder »AMRAAM«, Luft-Boden-Lenkwaffen wie die »HARM« oder andere Lenkbomben. Diese zählen übrigens nicht zur Ausrüstung einer echten F-22. Vier äußere Pylonen stehen ebenfalls als Aufhängpunkte zur Verfügung, nur geht der Stealth-Vorteil der Maschine dann zu einem großen Teil verloren. Nachdem Sie Ihr Flugzeug so bestückt haben, ziehen Sie in die Schlacht. Dabei beschränkt sich der Missionsgenerator grundsätzlich auf elf verschiedene Auftragsarten. Dazu gehören außer den genreüblichen Eskort- und Abfangaufgaben auch das Erringen der Luftüberlegenheit. Dabei schießen Sie auf alles, was sich an roten Punkten auf den vier Multifunktions-Displays (MFDs) bewegt. Von diesen sind im Cockpit vier verschiedene vorhanden, die nach eigenem Gutdünken konfigurierbar sind. Besonders interessant und einzigartig ist, daß sich alle Funktionen direkt per Maus auf den Instrumententafeln anklicken lassen. Die Ziele sind ebenfalls auf diese Art zuzuweisen, so daß Sie im Eifer des Gefechts nicht sämt-



Die beiden ▶ MIG-29 können dieser Rakete noch ausweichen.


Auf den MFDs werden Bedrohungen rot dargestellt und lassen sich per Mausklick direkt als Ziel auswählen.



Mit einer 3D-Beschleunigerkarte kommen Sie in den Genuß von gefilterten Texturen.

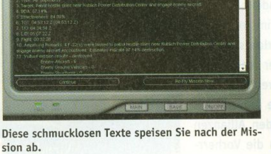
Spiele-Test



Hier geben Sie der weiter vorn befindlichen Staffel B-52 Geleitschutz.



Zuweilen unterstützen Sie F-15 bei einem chirurgischen Schlag.



Diese schmucklosen Texte speisen Sie nach der Mission ab.

Dieser gegnerische Abfangjäger wird nicht mehr viel Schaden anrichten. Achten Sie auf die Rauchfahne, die bereits in der Maschine beginnt.

liche Tastenkombinationen auswendig kennen müssen. Ein »Virtual Cockpit«, in dem etwa mittels des Vier-Wege-Hütchens eines Flug-Joysticks der Blickwinkel nach außen frei wählenbar ist, suchen Sie allerdings vergeblich. Lediglich zwischen vorgegebenen Positionen läßt sich umschalten.

Das eigentliche Gelände, mit Satellitenaufnahmen texturiert, macht eine guten Eindruck. Aus diesem Grund stört es umso mehr, daß fast alle Objekte von schwarzen Rändern umgeben sind. Dadurch erscheint es dem Spieler so, als seien die Flugzeuge und Gebäude hineinkopiert – sie wirken wie Fremdkörper. Mit einer Direct3D-kompatiblen Grafikkarte verstärkt sich diese Wahrnehmung zusätzlich, denn die weich gefilterten Texturen stehen dann in besonders hartem Kontrast zu den Objekten. Außerdem ist kein großer Geschwindigkeitszuwachs bemerkbar, wobei iF-22 sowieso schon einen starken Prozessor (Pentium/166) und eine schnelle Grafikkarten benötigt, um einigermaßen flüssig zu laufen.

Der Kenner vermißt Waffenschächte, denn beim Abfeuern einer Rakete öffnet sich zwar scheinbar eine Klappe, am Flugzeug selbst ist jedoch keine Öffnung zu sehen. Dazu bewegen sich die Umlenkbleche der vektorierbaren Düsen bei Kursänderungen nicht.

RALF MÜLLER

Tja, wo soll man anfangen? Die uns vorliegende englische Verkaufsversion wurde noch von einigen Bugs geplagt. So ließen sich teils einige Funktionen nicht mehr aufrufen – dumm, wenn die Zielumschaltung in kritischen Momenten versagt. Für die deutsche Version steht zu hoffen, daß diese Lücken geschlossen werden.

Auch im grafischen Bereich ist etwas Feintuning wünschenswert, denn die lieblos hereingeschusterten Objekte verschandeln das ansonsten hübsche Terrain. Davon mal abgesehen finden sich in dieser Simulation interessante Neuerungen wie der »Capture the Flag«-Netzwerkmodus oder das beklickbare Cockpit, was letztendlich unsere Wertung ausmacht. Alle Mängel betreffen eigentlich nur Kleinigkeiten, was umso ärgerlicher ist. Wenn sich Interactive Magic dieser Problemchen (die jedoch in Massen auftreten) annimmt, freuen wir uns schon auf die dann hoffentlich bereinigte Missions-CD oder gleich die nächste Flugsimulation mit dem Namen »iA-10 Warthog«.

Der eigentliche Spielverlauf wird durch kleine Fehler eingeschränkt. So bekommen Sie etwa erst nach Ablauf der Mission die Information, ob Sie alle Ziele erfüllt haben oder nicht. Bei Bombardements läßt sich dies noch leicht selbst herausfinden. Müssen Sie etwa die Basis gegen einen feindlichen Angriff verteidigen, wissen Sie nie genau, wann die Attacke wirksam abgewehrt wurde. War Ihr Auftrag erfolgreich, erhalten Sie eine schmucklose, aus reinem Text bestehende Nachbesprechung. Das in zwei Stufen grundsätzlich und per Optionen im Detail regelbare Flugverhalten fällt akkurat aus. Negativ bemerkten wir indessen, daß Tiefflüge wesentlich einfacher zu meistern sind als in der Realität.

Mehr Feinarbeit leisteten die Designer bei den Mehrspieler-Optionen. Neben den üblichen Jeder-gegen-jeden-Kämpfen dürfen Sie im Kooperationsspiel mit bis zu sieben weiteren Netzwerkpiloten zusammen Aufträge absolvieren, ein »Capture The Flag«-Modus ist ebenfalls implementiert. **(Frank Benjamin/rm)**

iF-22 THE F 22 RAPTOR SIMULATOR

Hersteller:	Interactive Magic	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), bis acht (Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG






Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WARLORDS 3
REIGN OF HEROES

Bereits 1989 erschuf Steve Fawkner auf seinem Amiga den ersten »Warlord«. Damals hätte er sich sicherlich nicht träumen lassen, daß das von SSG produzierte interessante Spielkonzept acht Jahre später immer noch mit der Genre-Konkurrenz mithalten kann.



Während eines Angriffs wird ein separates Menü eingeblendet, in dem sich sämtliche beteiligten Einheiten gegenüberstehen.

Der grundsätzliche Ablauf des rundenbasierten Fantasy-Strategicals »Warlords 3« entspricht im großen und Ganzen dem seines letztjährigen Vorgängers »Warlords 2 Deluxe«. Kenner der Materie werden sich daher sehr schnell mit dem dritten Teil anfreunden, während sich Neulinge zunächst mal das vorbildliche Tutorial zur Brust nehmen sollten. In wechselnden Allianzen kämpfen bis zu acht Heerführer um die Vorherrschaft im Fantasiereich von Etheria. Dies gilt sowohl für die umfangreiche Kampagne als auch für die zwölf Szenarien. Sogar der bewährte Szenario-Editor ist wieder mit von der Partie. Mit ihm lassen sich nach Vorgaben wie Landgröße, Anzahl der Städte, Ruinen oder Gegner weitere Missionen auf einfachste Weise zusammenstricken.

Zu Beginn kontrollieren Sie auf der in drei Auflösungen (640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Bildpunkte) anzeigbaren Landkarte ein paar der bis zu 60 Städte. Ziel allen Strebens ist es stets, viele Ortschaften zu erobern und zu halten. Denn schließlich liefert jede eingenommene Siedlung Runde für Runde eine bestimmte Goldmenge. Das Sümmchen läßt sich durch den dreistufigen Ausbau des Dorfes noch erhöhen. Jede Stadt produziert zudem bis zu vier der 84 (neuerdings voll animierten) Truppentypen. Klar dürfte sein, daß es weitaus länger dauert, einen kampfstarken Drachen herzustellen, als dies bei einem schwächlichen Späher der Fall wäre.



In den Städten bilden Sie bis zu vier Truppentypen, schwächere Einheiten stehen bereits nach einer Runde Produktionszeit zur Verfügung.

Die Einheiten wollen regelmäßigen Sold sehen, anderenfalls begehen sie kurzerhand Fahnenflucht.

Mit den in zehn Klassen auftretenden Helden hat es eine besondere Bewandnis: Vom Vampir über den Priester bis hin zum Paladin verfügen sie alle über individuelle Stärken in sechs Bereichen wie Moral, Bewegung oder Treffsicherheit. Vier Gattungen gebieten außerdem über magische Fähigkeiten und lernen mit zunehmender Erfahrung bis zu 16 Zaubersprüche. Allen Helden gemein ist aber, daß sie sich nicht rekrutieren lassen, sondern sich nur freiwillig erfolgreichen Feldherren anschließen. Maximal sechs Helden dürfen Sie zeitgleich unter Vertrag nehmen.

Bis zu acht einzelne Söldner und/oder Helden lassen sich als Gruppe zusammenfassen. Diese scheuchen Sie dann en bloc mittels Mausklicks über die Landkarte. Sehr störend macht sich dabei die fehlende »Undo-«Funktion bemerkbar – ein einziger unbedachter Klick genügt, und schon zieht die Bande unwiderruflich davon. Aber wenigstens läßt sich selbst ein weit entfernter Zielpunkt anvisieren, der Computer wählt daraufhin die optimale Wegstrecke – und das über beliebig viele Runden hinweg. Nur

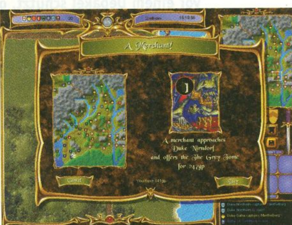


Die Größe des Landschaftsausschnittes hängt von der gewählten Bildauflösung ab. (640 x 480)



Ruinen und Tempel beherbergen so manchen Schatz.

In kleinen Videos wirft der Gegner ab und an mit Schmähungen um sich.



Fahrende Händler offerieren sündteure Artefakte.

fliegende Söldner wie ein Pegasus oder Adler können die vielen Seen überqueren, für alle anderen heißt es, sich auf Schusters Rappen zu den Häfen zu begeben, um sich dort einzuschiffen. Die Landschaft ist zudem übersät mit Ruinen, die jeden Helden förmlich zum Durchsuchen einladen. Mit etwas Glück finden Sie dort eine pralle Geldbörse, ein kampfkrafthebendes Artefakt oder einige freiwillige Kämpfer. Andererseits könnte auch ein unbesiegbarer Dämon den Heroen unversehens ins Heldengrab befördern. Die selben Chancen und Risiken geht ein, wer sich in einer Stadt eine Zusatzaufgabe – etwa die Plünderung eines Tempels oder Erlegung eines Monsters – aufschwatzen läßt.

Weniger vom Glück anhängig sind Sie während eines Angriffs auf eine Stadt oder eine feindliche Truppe. Die Erfolgsaussichten der Attacke blendet vor dem Zusammenprall ein Infomenü ein, dessen Angaben im Gegensatz zu Warlords 2 nun auch ziemlich realistisch sind. Vor dem Gemetzel können Sie schnell noch einen Zauberspruch klopfen, die Auseinandersetzung selbst läuft vollautomatisch ab. Ein Zusatzmenü wird eingeblendet, dort stehen sich sämtliche an dem Scharmützel beteiligten Truppen gegenüber. Ein digitaler Würfel befördert dann einen Recken nach den anderen ins digitale Nirwana. Trotz der Einbeziehung eines kleinen Zufallsfaktors überleben in schöner Regelmäßigkeit die mit den besseren Werten ausgestatteten Einheiten. Im Erfolgsfall sind Sie stolzer Besitzer einer neuen Stadt, und sofern Sie diese nicht durch Plünderungen dem Erdboden gleichmachen, beginnt dort sofort die Söldnerproduktion. Die Helden dagegen gewinnen mit jedem Scharmützel an Erfahrung.

Verglichen mit seinem Vorgänger verfügt Warlords 3 über eine etwas schönere Optik – und eine leicht verbesserte (aber immer noch komplizierte) Bedienbarkeit. Bei Warlords 2 sahen die Landschaften noch äußerst bizarr aus. Hier dagegen wurden sie gemäß einiger Luftaufnahmen entwickelt, was deren Realitätsgrad sehr zugute kommt. Das überarbeitete Diplomatiesystem läßt neutrale Heerführer neuerdings sehr empfindlich reagieren, wenn Sie es wagen sollten, einen ihrer Verbündeten anzugreifen. Eine der interessantesten Neuerungen betrifft den Mehrspielermodus, dort ziehen jetzt sämtliche Spieler parallel. **(md)**

MANFRED DUY

Es ist schon seltsam: Jeder neue Warlord gefällt mir besser als sein Vorgänger, so richtig überzeugen konnte mich aber bislang keiner, noch nicht mal der bislang beste dritte Teil. Dies liegt vor allem an zwei grundsätzlichen Mängeln, denen SSG in all den Jahren zu wenig Beachtung schenkte: Zum einen entspricht die Intelligenz des Computers nach wie vor in etwa der eines Primaten. Daher artet das Spiel nach einigen Runden in eine ziemlich stupide Materialschlacht aus, in der es darauf ankommt, möglichst viele Truppen zu fabrizieren und in den Kampf zu schicken.

Und das führt uns auch gleich zu Kritikpunkt Numero zwo. Stellen Sie sich eine Landkarte mit 60 Städten und acht Heerführern vor, die alle auf Teufel komm raus Einheiten produzieren. Bereits nach einigen Runden herrscht auf der Karte ein heilloses Chaos. Denn unzählige kleine Verbände bewegen sich nun über den Monitor, was nicht nur zu lästigen Wartezeiten führt, sondern auch das gesamte Spielgeschehen höchst unübersichtlich macht. Wenn SSG sich auch weiterhin zu steigern weiß, dann freue ich mich jetzt schon auf das Jahr 2009. Das dürfte in etwa der Erscheinungstermin von Warlords 8 sein, welches mir dann sicherlich ohne Einschränkung gefällt.

WARLORDS 3 – REIGN OF HEROES

Hersteller:	SSG/Red Orb Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (an einem PC, Modem, Nullmodem, Internet oder Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG






Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PAZIFIK ADMIRAL

Strategiespiele sind entweder so ultrakomplex, daß nur das Studium eines pfundschweren Handbuches vor einem Debakel schützt, oder so simpel, daß sich fortgeschrittenere Feldherren mit Grausen abwenden. Ganz anders verhält es sich da mit dem Pazifik Admiral, der zwar leicht zu erlernen ist, aber selbst dem Profi das letzte Quentchen Kampfkraft abverlangt.



Große Schaluppen wie dieses links unten postierte Schlachtschiff schießen in das Hinterland und dürfen nach erfolgter Attacke weiter bewegt werden.

Der »Pazifik Admiral« bildet den Abschluß der insgesamt fünfteiligen »Five Star«-Serie und ist nach dem »Panzer General« und dem »Fantasy General« die dritte Eigenentwicklung von der Mindscape Tochter SSI. Mit dem für den Oktober angekündigten »Panzer General 3D« beginnt dann eine neue Strategiereihe. Zuvor geht es in den Pazifik-Raum. Während des Zweiten Weltkriegs beharken sich dort vor allem japanische und alliierte Streitkräfte. Für jeden der Kontrahenten steht eine mit jeweils 13 Szenarien bestückte Kampagne Gewehr bei Fuß.

Die Japaner schlagen bereits 1937 mit dem Überfall auf China zu, die USA-Kampagne beginnt dagegen erst 1942 mit der Schlacht um die Midway-Inseln. 24 der Missionen lassen sich auch separat anwählen und wahlweise als Solist oder gegen einen menschlichen Gegner betreiben. Dazu gesellen sich sechs Mehrspielerkarten sowie ein Schlachtfeldeditor. In dessen Datenbank lagern sowohl die 450 Einheiten und 32 Karten des Pazifik Admirals als auch die der beiden Vorgänger »Panzer General« und »Panzer General 2«. Gemäß der Missionsbeschreibung gilt es stets, binnen einer vorgegebenen Rundenzahl feindliche Städte zu erobern, zu halten oder bestimmte gegnerische Einheiten auszuschalten. Für ein vorzeitiges Erreichen der gesteckten Ziele gibt es zumeist Zusatztruppen. Dank des eingebauten Missionsbaums gelangen Sie aber manchmal auch in ein spezielles Szenario, oder Sie picken sich aus mehreren zur Wahl stehenden Aufgaben eine geeignet erscheinende heraus.

Die Schlachten toben zu Lande, in der Luft, vor allem aber im Wasser. Gerangelt wird im Rundenmodus – und zwar auf Hexfeldkarten, die aus der Draufsicht gezeigt werden. Dort finden sich neben größeren Gewässern zumeist kleinere mit Flüssen und Bergen bestückte Inseln. Einige der eigenen Truppenverbände warten bereits auf der Karte, ihre Kernverbände stellen Sie selber gemäß den taktischen Erfordernissen auf. Mit den Ressourcenpunkten ordern Sie jederzeit zusätzliche Einheiten vom Infantristen bis zum Flugzeugträger. Eingekauft werden wahlweise sowohl »Coretruppen« (die Ihnen bis zum Ende der kompletten Kampagne zur Verfügung stehen) als auch Einheiten, die sich nach Beendigung des aktuellen Szenarios wieder in Luft auflösen. Ein eventuell aufkeimender Kaufrausch wird jedoch bereits im Keim erstickt, denn in jedem Szenario gibt es ein vorgegebenes Truppenlimit. Und da SSI höchsten Wert auf historische Akkuranz legt, werden Verbesserungen, die etwa

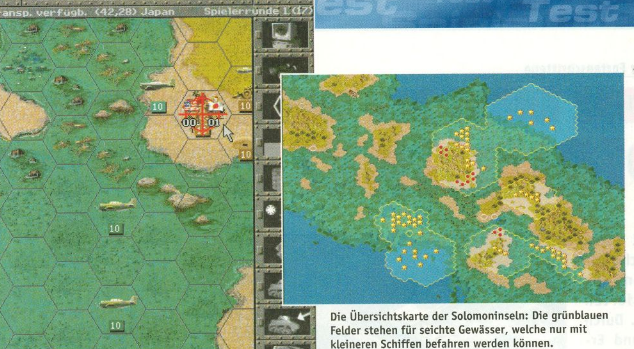
MANFRED DUY

Seit mehreren Runden rennen meine Panzerverbände vergeblich gegen die feindliche Infanterie an, die sich geschickt an einem Berghang verschanzt hat. Die Zeit wird knapp, noch knapper sind Treibstoff und Munitionsvorräte. Da hilft nur noch ein geschicktes Umgehungsmanöver: Flugs verschiffe ich einige Pioniere und transportiere sie über das Meer, geschützt werden sie von meinen fächerartig ausschwärmenden Zerstörerverbänden. Am Ufer setze ich die Bodentruppen in den Rücken der gegnerischen Stellungen ab, ein Triumphgebrüll will schon meiner Kehle entrinnen, als aus dem umliegenden Dschungel gut getarnte Partisanen hervorbrechen, die meine Pioniere kurzerhand in Kleinholz verwandeln. Aufgrund der inzwischen fortgeschrittenen Rundenzahl muß ich nun meine kampfgestählte Luftlandetruppe in die Waagschale werfen – aber wie werde ich mit der feindlichen Luftabwehr fertig?

Die Vielzahl solcher taktischen Überlegungen sorgt dafür, daß Langeweile hier gar nicht erst aufkommt. Für Höchstspannung sorgt die manchmal arg knappe Rundenlimitierung, denn wer sich bei Pazifik Admiral mit zermürbenden Grabenkämpfen aufhält, befindet sich recht schnell auf der Verliererstraße. Gefragt sind vielmehr vorausschauend geplante, punktuelle Angriffe, sowie ein perfektes Zusammenspiel sämtlicher Waffengattungen. Allerdings lassen sich die verfeindeten Armeen aufgrund ihrer recht ähnlichen Farbgebung nur schwer unterscheiden, und im Mehrspielerbetrieb besitzen nur die sechs Zusatzkarten den höchsten Tauglichkeitsgrad.



Während nächtlicher Attacken konzentriert sich das Geschehen auf die Bodentruppen.



Die Übersichtskarte der Solomoninseln: Die grünblauen Felder stehen für seichte Gewässer, welche nur mit kleineren Schiffen befahren werden können.



Verbände, die in einer Ringformation aufgestellt wurden, sind nur sehr schwer zu vernichten, da sich die Einheiten so gegenseitig Deckung geben.



Ein Flugzeugträger beherbergt zwar bis zu fünf Flugzeugstaffeln, benötigt aber aufgrund seiner unzureichenden Verteidigungskraft Begleitschutz.

den flügellahmen Jäger Grumman in eine ultramoderne Lightning verwandeln, erst ab dem geschichtlich verbürgten Zeitpunkt ihres Erscheinens vorgenommen.

Nach der Postierung der Truppen geht es wortwörtlich Zug um Zug: Im Point-and-click-Verfahren, unterstützt von den beiden gewohnten Iconleisten, dirigieren Sie Ihre Einheiten an die gewünschte Position und nehmen die erspähten Gegner sofort unter Beschuß. Sollten Sie dabei weder auf sich verändernde Wetterverhältnisse noch auf Nachschubprobleme Wert legen, dann deaktivieren Sie diese Optionen einfach. Voreilige Truppenverschiebungen werden dank einer »Undo«-Funktion wieder zurückgenommen – vorausgesetzt allerdings, Sie haben währenddessen keine gegnerischen Streitkräfte frisch erspäht. Diese halten sich vorzugsweise in dem zunächst abgedunkelten Schlachtfeld verborgen. Wer nun im Eifer des Gefechts eine der neutralen Staaten wie etwa Hong Kong attackiert, hat während des restlichen Szenarios eine zweite feindliche Nation am Hals. Die individuelle Kampfkraft der Einheiten steigt mit jedem Angriff und wird durch fünf Sterne angezeigt – daher auch der Name »Five Star«-Serie.

Der Schlachtfeld-Editor verfügt über eine komplette Enzyklopädie mit sämtlichen Landkarten und über 800 Einheiten vom Panzer General, Panzer General 2 und Pazifik Admiral.

Kluge Strategen trachten immer danach, feindliche Verbände innerhalb eines Zuges komplett zu vernichten, denn anderenfalls zieht der Gegner seine Truppe zurück und greift zwei Runden später mit einer vollzähligen und schlagkräftigeren Einheit wieder in das Geschehen ein. Für jede erfolgreiche Attacke und eroberte Ortschaft erhalten Sie Ressourcenpunkte, welche Sie in Reparaturen, frische Kräfte oder Upgrades ummünzen.

Anders als bei den auf Bodenkämpfe spezialisierten Vorgängern kommt den Seegefechten eine Schlüsselrolle zu. So nehmen größere Pötte zwei Hexfelder in Beschlag und bestreichen mit ihren Geschützen auch das tiefere Hinterland. Werden sie dagegen beschädigt, so hat dies Auswirkungen auf ihre Reichweite. Besonders wichtig sind die Flugzeugträger, deren Bäuche je nach Typ bis zu fünf Flugzeugstaffeln aufnehmen, betanken, munitionieren und reparieren. Während nächtlicher Angriffe herrschen andere Bedingungen, denn in der Dunkelheit sind die Flugzeuge größtenteils nicht einsatzfähig, zudem nimmt die Sichtweite dort ebenso ab wie die Treffsicherheit der Fernwaffen. Optisch wird spartanische Magerkost geboten. Nur das streifige Renderintro und einige Filmchen (mit Originalaufnahmen der damaligen Kämpfe), die in winzigen Fenstern während des gesamten Spiels ablaufen, lockern das größtenteils unanimierte Geschehen etwas auf. Umso mehr gefällt die Akkustik: Auf amerikanischer Seite ist Swing-Musik aus den 40er Jahren zu hören, die Japaner dagegen schmeicheln sich mit Taichoklängen ein.

(md)



PAZIFIK ADMIRAL

Hersteller: SSI/Mindscape	**Empfohlene Hardware:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem: Windows 95	**Benchmark:** ❶②③④⑤
Anzahl der Spieler: Zwei (an einem Rechner, per Modem, Nullmodem und E-Mail)	**Sprache:** Englisch

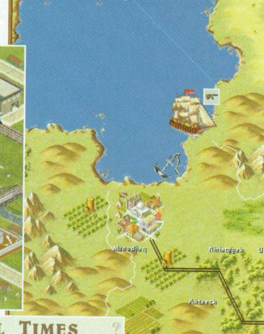
Präsentation: Durchschnitt	**Spieltiefe:** Sehr gut	**Multiplayer:** Durchschnitt
Ausstattung: Gut	**Komfort:** Sehr gut	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★★☆

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

DIE HOHE KUNST DER WELTHERRSCHAFT: IMPERIALISMUS



»Imperialismus« will durch eine einfache Oberfläche vor komplexem Hintergrund die Fans der rundenbasierten Spielweise ansprechen. Durch Handel, Diplomatie und Eroberungen versuchen Sie, ein Weltreich zu erringen. Dabei zielt Mindscape vor allem auf jene, denen »Civilization« zu komplex war. Doch auch Imperialismus ist kein Spiel für die Kaffeepause.



Mit diesen Gebäuden steuern Sie die Wirtschaft des Imperiums.

Zu Beginn der Industriellen Revolution ringen in »Imperialismus« sieben Hauptnationen und 16 Kleinstaaten um die Macht. Sie sind der Herrscher einer der Großmächte. Nach Eröffnungsbotschaft finden Sie sich vor der Karte wieder. Städte und Gelände sind je nach Spiel unterschiedlich verteilt. Umgeben Berge und Sümpfe Ihre Ortschaften, haben Sie es schwer. Sie können dann längere Zeit keine Eisenbahnlinien bauen, und der Güterfluß aus entfernten Provinzen geht bis zur späten Aufwertung Ihrer Ingenieure verloren.

Davon unbeeindruckt nehmen Sie die Zügel Ihres Reiches in die Hand, und ab jetzt ist Ihr Ziel klar: Die Weltherrschaft muß her. Dafür stehen Handel, Diplomatie und militärische Mittel zur Verfügung. Diese gilt es, vorsichtig einzusetzen. Wer Waffen an der Börse anbietet, sollte durch Handelsboykotte verhindern, daß er seine Kriegsgegner mit Material beliefert. Im- und Export wollen gut geplant sein, um nicht auf einmal ohne Rohstoffe dazustehen. Wenn Sie große Gütermengen einkaufen, kann es andererseits bei knapper Kasse passieren, daß der Bankbeamte zum Pfänden hereinschaut.

Grundsätzlich gibt es zwei Wege zum Sieg. Entweder Sie versuchen, zum Herrscher der Welt gewählt zu werden, oder Sie sichern sich mit roher Gewalt die Alleinherrschaft. Ein Krieg verlangt gute Planung, da es verschiedene Bündnisse gibt. Die Palette reicht von Handel und Nichtangriffspakt bis hin zur Gründung eines gemeinsamen Imperiums. Daher hat die Attacke auf den benachbarten Kleinstaat oft große Auswirkungen. Wenn dieser gute Verbindungen zu einer Großmacht hat, verschlechtern sich Ihre diplomatischen Beziehungen. Bei einer bestehenden Allianz drohen gar militärische Racheakte einer Supermacht. Ein gesundes Augenmaß und fette Bestechungsgelder sind hier nötig.

Forschung im gewohnten Sinne gibt es keine. Technische Neuerungen ergeben sich zu festen Terminen und stehen dann zum Verkauf. Technischen Vorsprung erreichen Sie nur mit entsprechender Barschaft. Gleiches gilt für eine erfolgversprechende Diplomatie. Schließlich kosten neue Botschaften horrende Summen. Gleiches gilt für wertvolle Handelsabkommen.

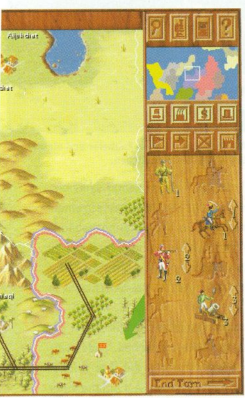
Das ist die Belohnung für den Sieg: die Pressemeldung und der Ausbau unseres Capitols.

RALF MÜLLER

Die Bewertung von Imperialismus ist mir schwergefallen. Das Spielprinzip ist gut durchdacht und in ein hübsches Designkonzept eingebettet. Die Bedienung ist für ein Aufbauspiel erfreulich einfach gehalten, und einige Spielbestandteile wie die Wirtschaftssteuerung bringen neue Ideen ein. Doch an vielen Stellen fehlt der Überblick, das häufige Wechseln zwischen Menüs und Anzeigen wirkt ermüdend. Die fehlende Undo-Funktion und die wenigen Optionen im Gefechtsfenster werden zwar durch den strategischen Kampf teilweise ersetzt, doch wer seine Schlachten gerne selbst schlägt, wird durch den mangelnden Handlungsspielraum schnell frustiert.

Erschwerend kommt noch die schlechte KI von Otto hinzu. So heißt der Befehlshaber unserer Truppen. Stelle ich das Schlachtgeschehen auf »Auto«, verliert der Gute mitunter Schlachten trotz Truppenüberlegenheit auf seiner Seite. Deshalb: knapp am vierten Stern vorbei. Für ambitioniertere Freizeit-Herrscher dürfte Imperialismus aber auf jeden Fall einen längeren Versuch wert sein.

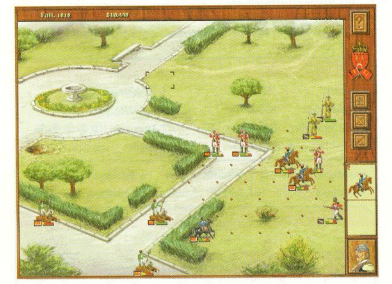
Ein tüchtiger Geschäftsmann weiß natürlich, daß Handel äußerst wichtig ist. Farmer und Bergleute erschließen Ihnen zwar einiges an Rohstoffen, doch für eine funktionierende Wirtschaft sind gezielte Importe unerläßlich. Da es im Spiel keine Steuern gibt, finanzieren Sie alles durch Exporte, und schon stecken Sie mitten im Güterkarussel. Rohstoffe sind tunlichst günstig einzukaufen, um mit den Endprodukten hohe Gewinne zu erzielen. An der Börse geben Sie Ihre Angebote und Nachfragen an und erhalten in jeder Runde eine Nachricht über die erfolgten Verkäufe. Danach offerieren Ihnen hoffentlich einige Nationen die gewünschten Güter. Wichtige Neuigkeiten bringt die Presse zu Beginn jeder Runde.



Die Karte ist liebevoll gezeichnet, wirkt aber etwas unübersichtlich.

Die Hauptstadt unterscheidet sich vom Genreüblichen. Statt sich von Stadt zu Stadt zu begeben, lenken Sie die gesamte Warenherstellung und die Ausbildung aller Arbeiter und Truppen durch die 14 Gebäude der Metropole. Für die meisten sind wie gewohnt Upgrades verfügbar, die Sie bauen oder als Belohnung für erreichte Ziele »verliehen« bekommen. Neubauten gibt es nicht. Auch hier fehlt ein Menü: Um Ihre Rohstoffe zuzuweisen, müssen Sie zuerst für jedes Gebäude ein Fenster öffnen. Auch eine deutliche Darstellung der Häuser fehlt. Nur wer genau hinsieht, erkennt, daß sich etwa ein Mühlrad dreht.

Bei der Bewirtschaftung helfen Ihnen die von »Civilization« bekannten Berater. Außerdem steigern Farmer den Ertrag von Feldern, Prospektoren suchen Bodenschätze, und Bergarbeiter graben Minen. Die wichtigste Einheit ist wieder einmal der Ingenieur. Schienenlegen, Fort- und Hafenbau sind nur einige seiner Aufgaben. Erneut fehlt die Übersicht. Am Rundenbeginn ziehen Sie Ihre Einheiten in beliebiger Reihenfolge, Sie müssen aber mühsam von Einheit zu Einheit klicken. Nach der Befehlsvergabe sind die Herren grau eingefärbt, was das Auffinden auf der spärlich kolorierten Weltkarte enorm erschwert.



Der Gegner unterliegt unseren ruhmreichen Truppen.

Insgesamt macht Imperialismus trotz schlichter Grafik und leichter Designmängel durch Spieltiefe und variantenreiche Diplomatie einen angenehmen Eindruck. Unsere Test-CD war zwar noch komplett in Englisch, die deutsche Verkaufsversion soll entweder kurz vor oder gleichzeitig mit der fast fertigen US-Ausgabe erscheinen. Trotz anderslautender Zusage von Mindscape lief der Mehrspielermodus bei unserem Muster nicht; das Problem wird hoffentlich behoben, bis das Spiel in den Laden kommt.

(Michael Eckl/rm)

MANFRED DUY

Viele Firmen haben bereits vergeblich versucht, den Erfolg des Microprose-Klassikers Civilization zu wiederholen. Ob die Spiele nun Destiny, Conquest of the New World oder Global Conquest hießen, an diesem hochgesteckten Ziel scheiterten sie allesamt – teils mehr, teils weniger kläglich. Und trotz einiger guter Ansätze trifft dies auch auf Imperialismus zu. In dem Bestreben, eine möglichst leicht erlernbare und nicht allzu komplexe Wirtschaftssimulation auf die Beine zu stellen, hat es SSI für meinen Geschmack etwas übertrieben. Der spielerischen Praxis mangelt es einfach ein wenig an Abwechslung. So verbringen Sie einen Großteil der Zeit mit stetig wiederkehrenden Routinearbeiten: In jeder Runde müssen Sie etwa sämtlichen Fabriken Ihre Aufwartung machen, denn wenn dort plötzlich eine Ressource fehlt, schmeißen die Arbeiter ohne jegliche Mitteilung sofort den Bettel hin.

Da ansonsten nicht allzu viel passiert und sogar selbst die Erfindungen per simplem Mausklick eingekauft werden, geht es vornehmlich darum, die Warenproduktion in Gang zu halten und sich auf dem Weltmarkt hin und wieder mal einen Rohstoff abzugreifen. Insbesondere von einer auf Strategiespiele spezialisierten Firma wie SSI hätte ich mir auch mehr von den taktischen Auseinandersetzungen auf den Schlachtfeldern erwartet. In dieser optisch und inhaltlich unbefriedigenden Form empfinde ich sie jedenfalls eher als lästig. Wirklich überzeugt hat mich eigentlich nur das innovative und sehr gut durchdachte Diplomatiesystem. Wer hier geschickt agiert und die Feinde gegeneinander ausspielt, erringt vielleicht sogar die Weltherrschaft, ohne einen einzigen Schuß abzufeuern. Aber da eine Schwalbe bekanntlich keinen Sommer macht, genügt dieses einzige interessante Feature nicht, um die Motivation langfristig aufrecht zu erhalten.

IMPERIALISMUS

Hersteller:	Mindscape	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer (bis zwei per Modem, Nullmodem, bis sieben Netzwerk oder Internet)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

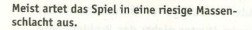
JURASSIC WAR

Wer zuerst kommt, malt zuerst, dachten sich wohl die Koreaner von TRIC System. Während »Dark Reign« und »Dominion« weiter auf sich warten lassen, entfesseln Sie schon jetzt ihre agressiven Dinosaurier im PC.

Das Spiel »Jurassic War« begeht den beliebten Gary-Larson-Fehler und vereint Dinosaurier und Menschen zusammen auf einer urzeitlichen Insel. Das kann natürlich nicht gutgehen und schon werden hochgerüstete Armeen auf die Hinterbeine gestellt. Insgesamt acht Menschenrassen, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen, stehen zur Wahl. Von den elf verschiedenen Einheiten produzieren die Rassen jeweils nur wenige: Während zum Beispiel die Kanoose mit Zauberspruch-beherrschenden Elfen vorgehen, ernten die Tyrano Raptoren und züchten Diloposauri. Zur Produktion der Einheiten benötigen Sie jeweils ein eigenes Gebäude. Zudem ist es ratsam, jedes der drei Grundhäuser zu bauen: das Haupthaus (genannt Heiligtum), eine Vorratskammer, um Fleisch zu lagern, und eine Waffenkammer, in der Sie so manche Zusatzausstattung für Ihre wackeren Kämpfer herstellen, die zusätzlich auch Erfahrungspunkte im Kampf sammeln. Das Missionsziel lautet meistens, eine gegnerische Rasse in einem kleinen Teil der Insel zu vernichten. Da Verteidigungsgebäude fehlen, brauchen Sie erst gar nicht an eine »Einigel«-Taktik zu denken. Sie bauen statt dessen eine mächtige Armee von Kriegern auf, die Sie früher oder später zu einer Massenschlacht in ihren gewissen Tod schicken.

Ein paar wilde Tiere greifen die Basis an, zwei Zauberer und einige Handlanger sind zur Verteidigung zurückgeblieben.





Meist artet das Spiel in eine riesige Massenschlacht aus.



Die Missionsbeschreibungen sind wie das gesamte Spiel etwas trist geraten.

Die Währung des Spiel sind Nahrungseinheiten, die Ihnen die Produktion von Kämpfern und Waffen ermöglichen. Jedes verstorbene Wesen »hinterläßt« etwas Nahrung, die Ihre Krieger aufsammeln und in die Vorratskammer bringen. Am Anfang einer Mission konzentrieren Sie sich auf herumstreunende Tiere wie Mammuts oder Tiger, bevor Sie sich in umfangreiche Scharmützel mit feindlichen Einheiten begeben.

Die Steuerung kann durchaus überzeugen: Ihre Gehilfen handeln im begrenzten Maße selbständig, ohne sich Befehlen zu widersetzen. So sammeln sie herumliegende Nahrung auf, bringen diese auf Wunsch zum Lager und kehren dann an den Ausgangspunkt zurück. Außerdem werfen Elfen ihre heilenden Zaubersprüche in Schlachten völlig von selbst um sich, um gefährdete Einheiten am Leben zu erhalten. Das Spiel umfaßt drei Schwierigkeitsstufen und eine Zwei-Spieler-Option per Modem oder Nullmodem. **(ab)**

ALEX BRANTE

Vor allem die Bedienung rettet dieses koreanische Produkt. Das automatisierte Aufsammeln von Fleisch und die selbständige Heilung der angeschlagenen Einheiten spart so manchen Mausklick. Auch die Erfahrungswerte der Figuren sind ein guter Einfall. Die Grafik reicht aus, den Sound finde ich etwas einfallslos. Der Knackpunkt liegt in der mangelhaften Spielstrategie: Da es keine Verteidigungsgebäude gibt und kaum Kombinationsvarianten für die Angriffe, regiert das »Masse statt Klasse«-Prinzip.

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Rassen sind letztendlich nicht gravierend genug, um langfristigen Spielspaß zu bieten. Schade, denn das Szenario hätte viel mehr hergeben können, aber fünf Jahre nach Dune 2, das taktisch sogar ausgereifter ist, reicht eine vernünftige Bedienung allein nicht, um den inzwischen verwöhnten Echtzeit-Strategen zu fesseln.

JURASSIC WAR

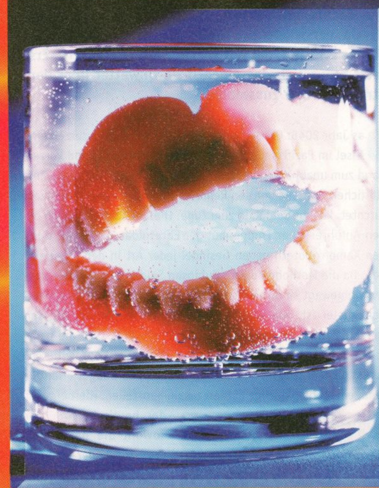
Hersteller:	CDV	**Empfohlene Hardware:**	486DX2/66, 2x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer (an einem PC), zwei (per Modem oder Nullmodem)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Testen und 50% sparen:

❑ 3x PC PLAYER für 10,- DM!

❑ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72.-/ PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 70

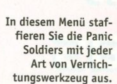
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Samt und Rosen

Strategiespiel für Einsteiger

PANIC SOLDIERS





In diesem Menü staffieren Sie die Panic Soldiers mit jeder Art von Vernichtungswerkzeug aus.

Wer dachte, mit »Krush, Kill 'n Destroy« oder »Earth 2140« versickere die Welle der Echtzeit-Strategie-Clones im Sand, der hat sich gewaltig getäuscht. Erst jetzt braut sich das eigentliche Unwetter über dem Strategie-Meer zusammen.



Die gegnerischen Kampfläufer sind wie warmes Wachs in den Händen Ihrer Elite-Truppen.

Das Jahr 2045: Größenwahnsinnige Terroristen besetzen eine Insel im Pazifischen Ozean und ernennen das Eiland kurzerhand zum unabhängigen Staat. Da sich die ganze Welt aus unerklärlichen Gründen vor den Repressalien des kleinen Inselstaats fürchtet, kommt Cold Rain zum Zuge. Hierbei handelt es sich um den Anführer einer Truppe mutiger Elitesoldaten, die mit riesigen Kampfrobotern gegen Gesindel jeder Art in den Krieg ziehen. Da die Methoden dieser dubiosen Söldner genauso aggressiv wie gewagt sind, nennen sie sich auch die »Panic Soldiers«. Der Spieler ist, wie sollte es anders sein, derjenige, der den ganzen Haufen im Auge behält und dafür sorgt, daß die panischen Soldaten im Eifer des Gefechts nicht den Kopf verlieren. Zuerst muß er jedoch, sich immer am knappen Budget orientierend, eine schlagkräftige Einheit zusammenstellen. Hierbei sucht der heroische Anführer sowohl die passenden Crew-Mitglieder als auch die Kampfroboter und deren Bewaffnung aus. Die Piloten und ihre Metallkolosse unterscheiden sich jeweils durch drei Attribute wie Verteidigungsstärke, Angriffsstärke und Zielgenauigkeit. Während die Vor- und Nachteile der Roboter unveränderlich sind, wachsen deren Insassen mit ihren Aufgaben. Je mehr Missionen ein wackerer Elitesoldat überlebt, um so mehr Erfahrungspunkte sammelt er. Mit der Erfahrung wächst logischerweise seine Qualität. Hat der Spieler nun eine geeignete Einheit zusammengewürfelt, darf er gegen die fiesen Terroristen in den Kampf ziehen. Jede absolvierte Mission füllt hierbei die Kasse der Panic Soldiers, die der Anschaffung neuer Mitkämpfer, Roboter und Bewaffnung dient. Bei den Einsätzen in Echtzeit steuert der Spieler seine Truppen per Mausklick über die Einsatzkarte. Ein Großteil der Aufgaben besteht wie gewohnt aus der Vernichtung gegnerischer Gebäude und Einheiten. Nur einige wenige drehen sich um die Bergung versprengter Soldaten. Zur Erfüllung der Aufträge ist nichts weiter nötig, als die eigene Mannschaft in einer großen Horde über den Bildschirm zu lotsen und dabei Feindeinheiten mit geschicktem Angriffsbefehl (Mausklick) aufzureiben. (vs)

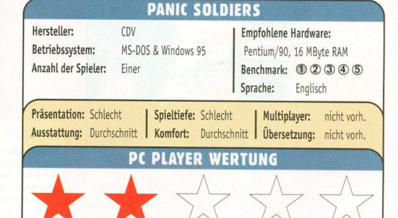


In den einzelnen Szenarien liegen Unmengen von Gegenständen wie Power-ups oder einfach nur Geld herum.

VOLKER SCHÜTZ

Neben der Grafik, die alles andere als eine Augenweide ist, reiht sich in Panic Soldiers eine Unzulänglichkeit an die andere. Gegnerintelligenz ist beispielsweise nur rudimentär vorhanden. Beschießen meine Pixel-Kameraden ein angrenzendes Gebäude, rührt der feindliche Roboter, der dieses bewacht, keinen metallenen Finger. Erst, wenn ich einen Granatenhagel direkt auf seine Wenigkeit hinabregnen lasse, wendet er sich träge und geht zum Gegenangriff über.

Mit meinen eigenen Blechkumpanen sieht es nicht besser aus. Stehen Gebäude in ihrer Schußlinie, umrunden sie diese nicht etwa. Nein, sie ballern, was die Rohre hergeben, auch wenn nur ein paar Ziegel vom Dach fallen und die gegnerischen Kampfkolosse unbeschadet davonwuseln. Letztendlich sei noch eine Besonderheit des Spiels erwähnt, die so atemberaubend zu sein scheint, daß der Hersteller sie mehrfach herausstellen mußte: »Mehr als fünf Minuten spannende 3D-Filmsequenzen«. Fünf Minuten? Toll!



PANIC SOLDIERS

Hersteller:	CDV	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ①②③④⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WATERWORLD
THE QUEST FOR DRY LAND

Im Kino brachte »Waterworld« zwar nicht den gewünschten Erfolg, doch Interplay läßt sich dadurch nicht beirren. Mutig wurde ein Spiel zum Film entwickelt, das vorsichtshalber nur unveröffentlichte Szenen enthält, die aber insgesamt über eine halbe Stunde lang sind.

Hier waren Helden und Gegner schon am Werk.



Ohne Handel geht gar nichts. Im Tausch erwerben Sie Waffen und andere Waren.

Wehe, wir haben kein Mineralwasser im Haus, und ich bin durstig. Da kann ich echt ungemütlich werden. Dieser Umstand ist den lieben Kollegen natürlich nicht verborgen geblieben, und schon muß ich im Echtzeit-Strategiespiel »Waterworld« mein Geschick im Kampf um lebenswichtiges Hydro beweisen.

Der Menschheit sind mittlerweile die Polkappen unterm Hintern weggeschmolzen, und ihr Dasein spielt sich nur noch auf schwimmenden Städten ab. Diese Atolle sind hoffnungslos überbevölkert, und dementsprechend knapp ist der Vorrat an Trinkwasser und Nahrung. Als Kriegsherr müssen Sie sich in 22 Missionen gegen allerlei Konkurrenten durchsetzen. Vor jedem Level gibt es eine Besprechung, während die Übersichtskarte strategisch wichtige Punkte in und ums Einsatzgebiet anzeigt. Die Schwierigkeit der Aufträge steigt kontinuierlich. Sie klauen Boote, retten Gefangene oder töten alle Gegner samt Boß. Die für Ihre Unternehmen benötigten Waffen erstehen Sie durch Tauschhandel. Damit Sie überhaupt etwas anzubieten haben, müssen Sie während der Missionen möglichst viele Objekte auflesen. Der intelligente Cursor verrät, welche sich dazu eignen. Mit den üblichen Klickbefehlen erteilen Sie den Befehl zum Angriff auf den Gegner und schicken Ihre Leute einzeln oder grüppchenweise über die scrollende Karte. Damit sie die Kämpfe auch überstehen, rüsten Sie im Taktikbildschirm Ihre Meute zuvor mit entsprechenden Waffen aus und bestimmen ihren genauen Einsatzort auf der Karte. Da sowohl Verteidigungsaufgaben als auch Angriffe auf dem Programm stehen, kommt der richtigen Ausrüstung und Verteilung Ihrer Männer einige Bedeutung zu. Neben handlichen Hämmern und Schwertern gibt es Distanzwaffen wie die Armbrust, Pistole oder Gewehr. **(ms)**



◀ Auf dieser Übersichtskarte setzen Sie Ihre Männer taktisch klug ein ...

... nachdem Sie ihnen die richtige Waffe verpaßt haben. ▶

MONIKA STOSCHEK

Mittelmäßige Spiele zu noch mittelmäßigeren Filmen und umgekehrt hatten wir ja schon jede Menge. Zugegeben, ich war einigermaßen skeptisch. Judge Dredd und Konsorten hatten einen bleibend schlechten Eindruck hinterlassen. Doch so schlimm ist Waterworld zum Glück nicht vermurkst. Die Grafik hätte zwar einen Tick hübscher ausfallen können, denn so doll sieht es nicht aus, das Atoll. Dafür ist die Steuerung lobenswert intuitiv, so daß selbst Gelegenheits-Strategen sofort klarkommen. Das Scrolling funktioniert überwiegend brauchbar, nur beim schnellen Wechsel zwischen den Einsatzorten verschiedener Gruppen rutscht der gesuchte Punkt schon mal unter der »Lupe« durch. Die Filmszenen sind geschickt zwischen die Missionen gestreut und qualitativ in Ordnung. Hardcore-Strategen mögen ja die Nase rümpfen, aber als leichtbekömmliche Kost für zwischendurch taugt Waterworld meiner Meinung nach durchaus.

WATERWORLD

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS		Pentium/90, 8 Mbyte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (über Netzwerk oder Modem)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

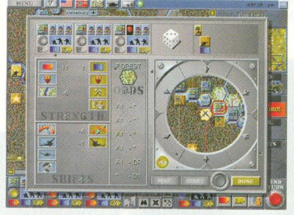
★★★☆☆

Strategiespiel für Profis

DIE ENTSCHEIDUNG: ARDENNENOFFENSIVE 1944

Historische Taktikspiele dürfen sich durchaus an der Realität orientieren – es dabei aber bitte nicht übertreiben. Denn diese Ardennenoffensive versprüht den drögen Charme einer strategischen Studie.

SSI startet mit der »Ardennenoffensive« eine neue Strategieserie über Schlachten des Zweiten Weltkrieges. Was die Schauplätze und die an den Gefechten beteiligten Regimenter anbelangt, hielt man sich eng an die historischen Fakten. Nur ist der englische Untertitel »Decisive Battles of WW 2« ebenso irreführend wie die deutsche Bezeichnung »Die Entscheidung«. Übersetzt wurden nämlich nur der Titel und das Handbuch. Als zudem die Wehrmacht im Dezember 1944 zu ihrer letzten Offensive antrat, war der Zweite Weltkrieg längst entschieden. Die mehrwöchigen Panzer- und Infanteriegefechte fanden in den waldreichen Ardennen statt, die die Programmierer hier in ein Tutorial sowie sieben Szenarien mit zwölf bis 64 Runden aufgesplittet haben. Wahlweise als deutscher oder alliierter Kommandant erstürmen oder halten Sie wichtige Schlüsselpositionen.



Vor jedem Angriff wird ein separates Menü mit Informationen über zu erwartende Verluste eingeblendet.



Die roten Pfeile zeigen an, wohin die aktive Truppe als nächstes ziehen wird.

Die Enzyklopädie über die beteiligten Regimenter erfreut den Historiker.

In Point-and-click-Manier schieben Sie Ihre als unanimierte Winz-Icons dargestellten Regimenter über die Wabenkarte. Bis zu drei Einheiten können dort dasselbe Hexfeld in Beschlag nehmen. Verfügt die Einheit nach der Bewegung noch über Aktionspunkte, so darf sie den Gegner im selben Zug unter Beschuß nehmen. Absolut spielentscheidend ist dabei die Verlustquote, und über die entscheiden wiederum Faktoren wie das Terrain, die Kampferfahrung, der Umzingelungsgrad oder der Wetterbericht.

Gefragt sind daher weniger Geländegewinne als vielmehr das Anhäufen und Ausnutzen kleiner taktischer Vorteile. Zumal sich Verluste nur allzu selten durch die automatisch eintrudelnden Nachschubtruppen ausgleichen lassen. **(md)**

MANFRED DUY

Das viertelstündige Brüten über der Stellung und die Einflußfaktoren hat sich gelohnt, denn der Gegner zieht sich bereits nach dem ersten Schuß ein Hexfeld zurück. Meine Pioniere rücken einen Schritt vor, um die Brücke zu reparieren. Doch schon stockt der Vormarsch erneut, denn zunächst muß ich mich wieder in die veränderte Situation vertiefen. Tue ich dies nicht, könnte meine Stellung zusammenfallen wie ein Kartenhaus. Aus diesem Grund ist das zuschaltbare Zeitlimit ebenso eine Farce wie die Mehrspielerfähigkeit – denn wer mag schon nach jedem Zug eine viertelstündige Wartezeit auf sich nehmen? Gefallen könnte das staubtrockene Taktieren durchaus – aber allerhöchstens dem geschichtlich interessierten Hardcore-Strategen. Der sollte zudem keinerlei Wert auf eine übersichtliche Präsentation legen und sich dann auf eine überkomplizierte Bedienung und ein lückenhaftes Handbuch gefaßt machen.

DIE ENTSCHEIDUNG: ARDENNENOFFENSIVE 1944

Hersteller:	Mindscape/SSI	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Netzwerk, Modem oder E-Mail)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

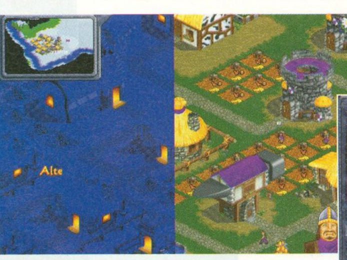
PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BEASTS AND BUMPKINS

In Lokyadore wenig Neues. Wieder gilt es, ein Königreich in Echtzeit in Besitz zu nehmen. Sie führen Ihre Untertanen mit Schwert, Magie und Melkflasche durch die Jahreszeiten, um Ihr angekratztes Ego durch Ausschalten des hochmütigen Herrschers zu befriedigen.



◀ Nicht nur die Kaffeewerbung kennt den Unterschied von Tag und Nacht.

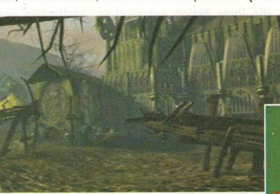
»Lügen, verdammte Lügen und Statistik«, so überschreibt der Hersteller dieses Fenster.

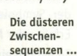
Nachdem Sie das strenge Hofprotokoll verletzt haben, wirft der strenge Regent Sie in »Beasts und Bumpkins« aus seinem Reich. Nun sinnen Sie nach Rache und Rückkehr, doch der verhaßte Monarch segnet bald von selbst das Zeitliche. Dämonenhorden nutzen die Gelegenheit und reißen die Macht an sich – der Moment für Sie, Ruhm statt Rache zu erreichen.

Der Titel des Spiels heißt übersetzt »Bestien und Landeier«. Mit Letzteren bauen Sie Dörfer, die im Verlauf der 30 Missionen zu mittelalterlichen Städten anwachsen. Wo erst nur Hütten und ein Brunnen waren, stehen später Mühlen, Gildenhäuser und sogar ein Schloß. Mit neuen Gebäuden werden auch bessere Truppen zugänglich. Unerfahrene Bauern bekommen so Unterstützung von immer stärkeren Kämpfern und Zauberkundigen. Um weiter zu kommen, wehren Sie Angriffe der übelwollenden Tierwelt ab und weisen menschliche Kontrahenten in ihre Schranken.

Für Häuserbau und Kampf will das Staatssäckel gefüllt sein. Mit Handel und Steuern bringen Sie die notwendige Barschaft auf. Dabei informiert Sie ein übersichtliches Statistik-Fenster über Wachstum und Zustand der Bevölkerung. Per Menü steuern Sie hier die Wirtschaft und ahnden Verbrechen in angemessener Weise. Damit die Gefolgschaft trotz Älterwerdens wächst und gedeiht, müssen Nahrungsmittel her. Getreide wird angebaut, Hühner sorgen für Eier, und untätige Bauern schicken Sie zum Wilde-Kuh-Einfangen. Manchmal stoßen sie dabei auf Gold oder Artefakte.

Bewahren Sie trotz der Herausforderung durch Jahreszeiten, Gegner und Bestien Ruhe. Wenn Sie Ihre Untergebenen erfreuen und die Gegner in Angst und Schrecken versetzen, erkennen diese bald, wer das Beast, und wer der Bumpkin ist. **(Michael Eckl/rm)**





Die düsteren Zwischensequenzen ...



... bereiten den Spieler unzureichend auf die wirkliche Schlacht vor.

RALF MÜLLER

B&B ist ein weiterer Fall auf der berühmten Kippe. Die einfache und interessante Lenkung der Landeswirtschaft ringt mit Mängeln in Design und Spielmotivation. Nachdem ich eine Zombieratte niedergemacht habe, erbeuten meine Krieger einen Kelch. Den lasse ich sie über zwei Jahreszeiten hinweg zu meinem Dorf tragen – nur um zu erfahren, daß er eine Fälschung ist. Also: Bewaffnete erneut aussenden und den echten Kelch vom entgegengesetzten Rand der Karte holen. Eine Queste sollte Abwechslung in das Expansionsstreben bringen, verkommt so aber zum störenden Zwischenspiel.

Die Kämpfe sind genre-üblich zu steuern. Das Auswählen einzelner Figuren artet jedoch, besonders in den Siedlungen, in langwierige Such- und Klickaktionen aus. Außerdem hat so mancher Soldat Probleme, den rechten Weg zu finden. Die Stimmung im Spiel trifft auch nicht die rechte Tonart. In düsterer Nacht schleichen meine Truppen ängstlich an einem heulenden Wolfsrudel vorbei. Im Hintergrund ist das Seufzen eines liebestollen Bauernpaares aus der eine Tagesreise entfernten Siedlung zu hören. Genausowenig passen die düsteren Zwischensequenzen zur kinderfreundlichen Spielgrafik im Knuddel-Look. Schade, denn trotz guter Ideen stolpert Beasts and Bumpkins knapp, aber doch bestimmt am dritten Stern vorbei.

BEASTS AND BUMPKINS

Hersteller:	Electronic Arts	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DRAGON DICE

Auf Esfah, einer Fantasy-Welt des TSR-Imperiums, kämpfen Würfel um Macht und Spieler gegen die Langeweile.

Manchmal fliegt ein Drache ohne Spieleinfluß über die Übersichtskarte.



Linker Hand stehen vier verschiedene Einheitentypen!



Sie sehen den packenden Kampf zweier Armeen ...

TSR, bekannt durch das Rollenspielsystem AD&D, hat in Folge der »Trading-Card«-Welle auf das Spielprinzip »Würfel statt Karten« gesetzt. »Dragon Dice« landete 1995 auch in den Regalen deutscher Spieleläden. Nachdem Acclaim und Microprose zwei PC-Umsetzungen des Kartenspiels »Magic – The Gathering« veröffentlichten, folgt Interplay jetzt mit der Adaption von Dragon Dice. Wie bei Magic kauft der Hardcore-Spieler nicht nur Würfel, um zu spielen, sondern auch, um durch Kauf und Tausch an eher seltene Exemplare heranzukommen. Die Würfel repräsentieren alle Bestandteile des Spiels. Dies gilt sowohl für die Truppen als auch für Ländereien, Magie und Drachen. Jeder Würfel weist verschiedene Symbole für Nah- und Fernkampf, Verteidigung, Magie sowie Bewegung auf. Im Zuge einer Spielrunde ziehen Sie Ihre Armeen und setzen diese kämpferisch ein. Je nach Handlung rollen die Vielseiter, und die Anzahl der Symbole, die Ihrer Aktion entsprechen, bestimmen über Erfolg oder Mißerfolg.

Zu Beginn einer Mehrspielerpartie wählen Sie eine von sechs Rassen: Korallen-Elfen, Kobolde, Zwerge, Lava-Elfen, Amazonen und Monster. So jedenfalls sieht es in der Theorie und auf dem Bildschirm aus. Klicken Sie bei der Auswahl jedoch auf »Amazonen« oder »Monster«, erhalten Sie die Mitteilung, daß diese Rassen erst mit dem »in Kürze erscheinenden« Kicker-Pack 1 ausgeliefert werden. Als hartgesottener Spieler läßt man sich davon nicht beeindrucken und versucht es mit dem Kampagnenspiel. Diesmal allerdings zeigt Ihr PC freundlicherweise nur die vier tatsächlich vorhandenen Rassen an. Nach einem Intro-Bild verteilen sich Ihre Truppen auf die drei Spielfelder Grenzland, Horde und Heimatgebiet. In jeder der Missionen geht es um das Gleiche: Erobern von zwei Gebieten oder Vernichtung aller gegnerischen Einheiten. Dadurch leidet die Motivation erheblich. In der Regel stellt sich nach dem dritten Szenario eine gewisse Spielmüdigkeit ein. Der Spielbildschirm stellt immer nur sechs Einheiten gleichzeitig dar. Das behindert die Übersicht, da Sie den Rest der eigenen Truppen mühsam ins Blickfeld rücken müssen. Für jede Rasse gibt es nur eine grafische Darstellung, die Armee unterscheiden sich ausschließlich durch Bewaffnung und Stärkesymbol. Die von Interplay in einer Pressemitteilung gerühmten »Spezial-Animationen« beschränken sich auf die Verwandlung von Spielfiguren in Würfel. Ansonsten stehen die Kerlchen teilnahmslos herum.

In diese Aufzählung von Schwächen fügt sich die Steuerung nahtlos ein. Die Undo- und Aussetzen-Funktion liegen auf derselben Schaltfläche. Somit kann der Versuch, den Zug einer Armee zurückzunehmen, diese Truppe in der aktuellen Runde handlungsunfähig machen. Wenn Zauberversuche fehlschlagen, blendet sich trotzdem der Magieschirm ein. Sind Ihre Recken verlustlos siegreich, sehen Sie sich mit dem Friedhof konfrontiert. Weder können noch müssen Sie dort Einheiten plazieren, dafür schließen Sie das sinnfreie Fenster. **(Michael Eckl/rm).**

RALF MÜLLER

Was schon als Würfelspiel in deutschen Läden Staub ansammelte, wird bei der Umsetzung für den PC endgültig zur Katastrophe. Schlechte Grafik, hölzerne »Intros« und die unverschämte Erweiterungsset-Option passen perfekt zu den abwechslungslosen Kampagnen. Selten habe ich es so sehr bedauert, daß mir eine Null-Sterne-Wertung versagt ist. Unsere eindeutige Empfehlung: Hände weg!

DRAGON DICE

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk oder Modem)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Sehr schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★☆☆☆☆

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

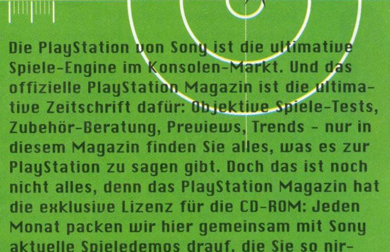
NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

DM 12,80 ÖS 95,- SFR 12,80 LFR 310,- HFL 15,50

NEU!

Das offizielle PlayStation Magazin Nr. 8/96

Psygnosis Formel 1
Exklusiv getestet: die deutsche Version der ultimativen Rennsimulation

IM TEST
Ridge Racer Revolution
adidas Power Soccer
Alien Trilogy

ANGESPIELT
Crash Bandicoot
Resident Evil
Extreme Tennis

SPEZIAL
Die 12 heißesten Spiele für die PlayStation

Gewinnen Sie eine handsignierte PlayStation von Campino, dem Kopf der Toten Hosen

...er die Sony-PlayStation
Hardware, Software, Zubehör.

AUF DER CD
Magic ...
Alien Trilogy
Pro-Pinball

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 70

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TIME WARRIORS

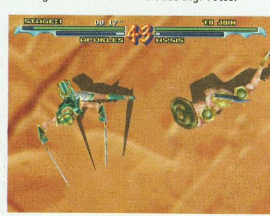
Da mein Karateverein während der Schulferien Trainingspause hat, kommt mir ein Prügelspiel gerade recht, um zumindest am PC meine Reflexe zu schulen. Leider hatte ich vergessen, daß digitale Gegner teils fiese Spezialattacken anwenden.



In der 3Dfx-Version wird leicht gemogelt: Der Hintergrund besteht zum Teil aus Digi-Fotos.



So sieht Time Warrior ohne Grafikbeschleuniger mit allen Details aus. (640 x 480)



Aus der Vogelperspektive sehen die Kämpfer auch mit 3D-Karte aus wie Insekten.

Es ist schon eine Weile her, daß mir das Logo von Silmarils vor dem Spielstart am Bildschirm entgegentrudelte. In der vagen Hoffnung, es handele sich bei »Time Warriors« um einen spät entdeckten Champion, stürze ich mich darauf. Die acht Recken werden in kleinen Sequenzen eingangs vorgestellt. Alles und jeder ist wieder mal dabei: Von Afrika über den Orient bis nach China ist alles vertreten. Die meisten der Kämpfer benutzen eine Waffe. Hysis, die ägyptische Athletin, bedient sich beispielsweise zweier spießartiger Gebilde, während Yrwen einen Zweihänder mit sich rumschleppt, der fast größer ist als er selbst. Der Chinese Dong tritt stilgerecht mit einem schlichten Stock an. Gerangelt wird solo, zu zweit oder im Team. Wer mit welchem Schwierigkeitsgrad gegen wen, wie lange und wo antritt, bestimmen Sie selbst. Sogar den Kamerawinkel stellen Sie ein. Allerdings wählen wohl nur Kunstflieger die gewöhnungsbedürftige Vogelperspektive, alle übrigen nehmen entweder die Spieler- oder Außensicht oder schalten manuell um. Sie sollten ein Gamepad benutzen, um Ihre Techniken gezielt zu setzen, da alle Versuche via Tastatur zu akuter Fingerverknotung führen. Bis wirkungsvolle Treffer gelandet sind, dauert es ein Weilchen, vor allem bei aktivierter Auto-defense-Funktion. Erstmal Schwächen herausfinden und dann zuschlagen, führt eher zum Sieg als bloßes Draufhämmern. Für eine verbesserte Darstellung auf leistungsschwächeren Rechnern lassen sich Hintergründe, Texturen, Objekte sowie Licht und Schatteneffekte abschalten. Das Spiel unterstützt 3D-Beschleuniger (3Dfx-Karten, 3D-Mystique, ATI 3D RAGE II). **(ms)**



Die eigenen Special-Moves passieren meistens eher zufällig.

MONIKA STOSCHEK

Als ob unsereiner nicht schon genug blaue Augen davongetragen hätte, weil er wieder einmal irgendeinem mäßigen Prügelspiel die gewünschte Wertung verwehrt hat. Nun bestrafen die Programmierer böse Redakteure auf ganz durchtriebene Weise, indem sie erst die Hoffnung auf ein gutes Spiel anheizen, nur um sie dann mittels Designfehlern eiskalt abzuschrecken. In der höheren Auflösung mit allen Details sieht Time Warriors nämlich sogar ohne 3D-Grafikkarte gar nicht so schlecht aus. Die Schauplätze sind hübsch gestaltet und die Kämpfer leidlich einfallsreich erdacht, was ich von den Bewegungen derselben überhaupt nicht behaupten kann.

Für derart langsame Drehungen und zögerliche Trippelschrittchen vergibt mein Verein nicht mal den Weißgurt. Gelegentlich rollen die Gegner wenigstens seitlich ab. Daß sie ihre Special Moves aber immer genau dann auspacken, wenn ich kurz vor dem Rundengewinn stehe, ist mehr als unfair. Das gilt besonders dann, wenn mein gut gefüllter Energiebalken so von dem bereits wankenden Gegenüber noch ruck zuck auf Null gedroschen wird. Von Nachvollziehbarkeit der Bewegungen und der Chance zur Reaktion kann da keine Rede sein. Mit solchen Macken im Design landen die Zeitkrieger ganz schnell dort, wo sie hingehören: in einer äußerst mittelmäßigen Vergangenheit.

TIME WARRIORS

Hersteller:	Silmarils	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, über Modem oder Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Prügelspiel für Fortgeschrittene und Profis

PERFECT WEAPON

An solchen Stellen notwendige Sprünge gehören zum Standardrepertoire des Helden.

Für gute Spiele finden sich immer Nachahmer. Nur eine Frage der Zeit war es demnach bei »Time Commando«, bis jemand Ähnliches fabriziert. Jetzt ist es soweit: A.S.C.s »Perfect Weapon« gibt sich die Ehre.

Captain Blake hat es schwer. Er hockt mutterseelenallein in einer gottverlassenen Gegend, deren Bewohner es allesamt auf ihn abgesehen haben. Also bleibt ihm in diesem Prügelspiel nichts anderes übrig, als sich seiner Haut mit genreüblichen Faust- und Fußhieben zu wehren.

Zum Glück ist er Kampfkunstweltmeister. Um herauszufinden, warum er in dieser Welt aus fünf Monden gelandet ist, muß er seine Widersacher kräftig durch eben diese prügeln. Per Maus oder Pad helfen Sie dem Helden beim Durchqueren der gerenderten, weitläufigen 3D-Szenarien, in denen er sich annähernd frei bewegen darf. Wo es nicht weitergeht, bleibt Blake nörgelnd stehen. Manchmal nutzt ein Druck auf die Sprung-Taste. Ihr Ausgangspunkt ist ein Eismond, dessen unwirtliches Klima dem Captain arg zusetzt. Der sogenannte Stoffwechsel-Regler schafft hier Abhilfe, vorausgesetzt, Sie finden ihn rechtzeitig. Andernfalls schrumpft der Energievorrat des Kämpfers beständig. Auch Angriffe feindseliger Geschöpfe wie Wolfshunde und blinde Drohnen schaden erheblich. Das Einsammeln möglichst aller verfügbaren Medipaks wird daher überlebenswichtig. Zum schnelleren Auffinden dient ein Detektor, welcher temporär die Stellen aufzeigt, an denen solche Wohltäter liegen. Je nach Level zieren noch diverse andere Hilfsmittel die Landschaft. Eine Sonnenbrille bedeutet in der Wüstenwelt beispielsweise mehr als nur modischen Schnickschnack. Auf dem Proteus Mond sind Spring-Stiefel zum Überwinden bestimmter Streckenabschnitte unverzichtbar. So unterschiedlich wie die Fundstücke sind die Kampftechniken, die Ihre Gegner jeweils bevorzugen. Die mit dem Inventar einblendbare Karte leistet eher marginale Dienste. Dafür läßt sich das Spiel jederzeit speichern und vergibt nach jedem Level ein Paßwort. **(ms)**

◀ Aus dieser Perspektive ist Kämpfen wirklich kein Zuckerschlecken.



Hier hat unser Held auf dem hochentwickelten Mond Proteus zwei Kontrahenten im Rücken.

Daß die Spielfigur gegen Levelende wie hier durch Geländeteile hindurchgeht, kommt nur selten vor.

MONIKA STOSCHEK

Na, so ganz perfekt ist diese menschliche Waffe nun wirklich nicht. Das große Vorbild Time Commando wurde bei der Konvertierung der PlayStation-Version bei weitem nicht erreicht. Nicht mal deren kleine Macken wurden ausgemerzt. Warum muß sich der PC-Blake genauso pomadig bewegen wie sein Konsolenkollege?

Am liebsten hätte ich dem Captain mit einem kräftigen Karatekick Beine gemacht. Und wieso müssen die Feinde immer gleich in Massen über den armen Helden herfallen, so daß selbst Profis bei den Kämpfen mehr als ins Schwitzen kommen. Vor lauter Speichern und Laden kann von unbeschwertem Spielgenuß kaum noch die Rede sein. Die ewige »Sackgasse« an unzugänglichen Stellen und die teilweise hakelige Steuerung gaben mir nach einiger Zeit den Rest. Dabei sind Optik und Sounduntermalung gar nicht mal so übel. Mit weniger trägen Bewegungen, flotterer Steuerung und etwas mehr Abwechslung in den schweren Kämpfen wären hier drei Sterne drin gewesen.

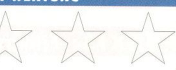
PERFECT WEAPON

Hersteller:	A.S.C. Games	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG





Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

ROLAND GARROS FRENCH OPEN TENNIS 1997

Man nehme den Namen eines berühmten Turniers, dazu eine ansprechende Simulation und eine Zukunftssportart, und vergißt, das Ganze kräftig zu würzen.

Wenn Sie beim vorliegenden Spiel »Roland Garros French Open Tennis 1997« ein authentisches »French Open«-Turnier erwarten, werden Sie schon bei der Spielerauswahl enttäuscht. Zum einen gibt es nur 24 Gegner, zum anderen handelt es sich dabei keineswegs um reale Stars. Mit viel Phantasie haben sich die Designer elegant anmutende Namen wie »Michael Müller« ausgedacht. Tiefe Sorgenfalten bilden sich beim ersten Anblick des Courts auf der Stirn. Während die prall gefüllten Zuschauerränge üppig ausfallen, wird der Tennisplatz zu klein dargestellt. Richtig ärgerlich ist es dann, wenn sich sogar bei tosendem Applaus keine Menschenseele auf der Tribüne bewegt. Immerhin werden Aufschlagsgeschwindigkeit und Spieldauer angezeigt. Gesteuert werden die Spieler entweder per Tastatur oder Gamepad. In der ersten der drei Schwierigkeitsstufen sehen Sie dank des Zielkreises genau, wo der Ball aufschlagen wird. Die Gamepad-Abfrage reagiert so feinfühlig, daß erst nach einiger Übung präzise Passierschläge locker von der Hand gehen. Bei einem Doppel verfluchen Sie den Computerpartner des öfteren. Er verwirrt Sie nicht nur mit unnötigen Seitenwechseln, sondern läßt zu allem Übel auch noch Bälle durch, die direkt auf ihn gespielt wurden. Ärgerlich: Spannende Ballwechsel werden zwar oft wiederholt, können jedoch nicht abgespeichert werden.

Ziel bei »Roland Garros« ist es, auf vier unterschiedlichen Belägen (Sand, Gras, Kunststoff und Zement) jeweils ein Turnier durch drei Runden hindurch zu bestehen. Wem dies gelingt, kann danach im »Power Dome« ein futuristisches Tennisspiel gegen merkwürdig gekleidete Kontrahenten bestreiten. Das Ganze wirkt reichlich aufgesetzt, denn spielerisch ändert sich, bis auf zwei einsammelbare Power-ups, kaum etwas. Eine Weltrangliste oder ATP-Turniere suchen Sie vergebens.

Die deutsche Sprachausgabe ist nicht übel, nervt nur durch das andauernde »Feh(l)ler«, wenn der Ball wiedermal ins Aus ging.

(Thierry Miguet/ab)

Der Blickwinkel auf den Platz läßt sich manuell verändern.

Diese Statistik kann zu jeder Zeit abgefragt werden.

Jetzt wissen wir, wo sich die Hyperball-Sportler in ihrer Freizeit herumtreiben.

ALEX BRANTE

Ich hätte es mir einfach machen und den Pete-Sampras-Meinungskasten des letzten Monats komplett ohne Änderung übernehmen können. Denn Roland Garros schlägt in die selbe Kerbe wie diese Tennis-Simulation. Ich kann nicht abstreiten, daß mir die Teilnahme an der French Open kurzzeitig tatsächlich Spaß gemacht hat. Die Motivation, weitere Turniere zu gewinnen, war jedoch schnell dahin. Es kann doch nicht so schwierig sein, eine Weltrangliste einzubauen, in der sich mehrere Spieler messen können. Nein, statt dessen präsentiert Interplay einen futuristischen Tennismodus, der mit den zwei spärlichen Power-ups das ganze Spiel eher ins Lächerliche zieht. Notwendig ist dies wirklich nicht, denn die Simulation spielt sich dank der tadellosen Steuerung grundsolide. Mit mehr Liebe zum Detail würde ich vermutlich des öfteren mal zu meinem Computer-Racket greifen. So müssen wir weiter auf eine zeitgemäße Tennis-Simulation warten, die dem ehrwürdigen Great Courts das Wasser reichen kann.

ROLAND GARROS FRENCH OPEN TENNIS 1997

Hersteller:	Interplay	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Während die Hoffnung auf eine sonnige Urlaubssaison langsam aber sicher im Dauerregen versinkt, setzen Funsoft und Bomico dicke Budget-Rettungsboote aus. »Zehn Adventures« von LucasArts und Blizzards »Warcraft 2« steigern die Ferienlaune für nur je siebzig Mark.



Noch heute sollen Leute auf der Suche nach Benzin für die Kettensäge in Maniac Mansion sein ...

Zehn Adventures



Nicht nur die witzige deutsche Übersetzung von Monkey Island 1 geht auf das Konto von Boris Schneider.



Guybrush trifft in Monkey Island 2 viele alte Bekannte.

»Nimm zwei« heißt die Devise bei Funsoft. Nur zwei Schillerscheiben enthalten nicht weniger als zehn Grafikabenteuer der Edelschmiede LucasArts zum Budgetpreis. Eigentlich war geplant, drei Titel davon auszuwählen und ausführlicher vorzustellen. Aber wir schafften es einfach nicht, auch nur einen Vertreter aus der gebotenen Palette zu vernachlässigen. Der Senior unter den Werken von Designer Ron Gilbert ist **Maniac Mansion**, welches auf Systemen vom C64 über Atari, Amiga und dem PC im Jahr 1987 das Abenteurerleben um die ewige Tiparbeit erleichterte. Erstmals gab es Verben zum Anklicken und Kombinieren. Die Ereignisse dieser mehr als skurrilen Geschichte konnte der Spieler mit mehreren verschiedenen Charakteren erleben. Unterschiedliche Lösungswege mit notwendigen Rollenwechseln zum knacken einiger Rätsel sowie eine fetzige Soundkulisse bedeuteten Pionierarbeit im Genre. Nur ein Jahr später erschien **Zak McKracken**, das Spiel um einen ebenso jungen wie erfolglosen Reporter, der auf der Jagd nach der ganz großen Story ist. Entsprechend »groß« und umfangreich sind auch seine Erlebnisse ausgefallen. Wer auf schrägen Humor steht, wird die angestaubte Grafik locker verschmerzen. Ein Spiel zum Film war für George Lucas' Mannen nur eine Frage der Zeit. 1989 war es soweit: **Indiana Jones and the last Crusade** schickte die Spieler auf die Suche nach dem heiligen Gral. Da sich für das Ding nicht nur der Archäloge Jones Junior interessiert, sondern auch sein Vater und zu allem Übel die Nazis, sind in diesem Adventure Actioneinlagen fast unumgänglich. Nur wer in sämtlichen Multiple-choice-Gesprächen die rechte Wahl trifft, muß nicht kämpfen. Die Rätsel haben es in sich, und nicht nur die witzigen Wortgefechte zwischen Vater und Sohn sorgen für Stimmung. **Loom** gehört zwar zu den weniger populären Titeln, bietet aber einen interessanten Ansatz, der optisch und akustisch besonders liebevoll umgesetzt ist. Als einziges Mitglied seiner Webergilde, das nicht in einen Schwan verzaubert wurde, zieht der junge Bobbin Threadbare durch eine Fantasy-Welt. Um seine Kumpel zurückzuverwandeln und das Böse zu besiegen, bedient er sich magischer Notenfolgen, die wie Sprüche wirken. Musikalische Naturen vetrauen hier allein auf ihr Gehör, für alle anderen gibt es zwei leichtere Spielstufen. Ende 1990 feuerte Lucasfilm Games eine Breitseite ins Abenteuergenre. Der Piratenanwärter Guybrush Threepwood läuft in **The Secret of Monkey Island** selbst dem tapferen Indy den Rang ab. Lucasgames verbesserte sein Adventure-System »SCUMM«. Die Charaktere bewegen sich in den Raum hinein und werden stets in der proportional korrekten Größe gezeigt. Antiheld Guybrush ist nicht auf den Mund gefallen



Das erste Spiel mit einem Kinohelden ohne Filmvorlage: Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Ohne Makel – Die Tentakel aus Day of the Tentacle.

und durchlebt jede Menge irrwitziger Situationen mit Piranha-Pudeln, seltsamen Kannibalen und natürlich dem bösen Geisterpiraten Le Chuck. Die komfortable Point-and-click-Steuerung bietet erstmals die jeweils naheliegendste Aktion automatisch an, läßt aber immer noch genug Gelegenheit zum Knobeln. Perfekt untermalt mit stimmungsvollem Calypso-Sound (den Kollege Manfred seinerzeit sogar auf Kassette mitschnitt), hält diese Freibeutergeschichte auch heute noch locker im Adventure-Oberhaus mit. Noch eins draufzusetzen, schien unmöglich, gelang aber in **Monkey Island 2 – Le Chuck's Revenge.** Der Rachefeldzug ist optisch und rätseltechnisch etwas eleganter, die Steuerung nochmals komfortabler gestaltet. Die Verbenleiste wurde um zwei Wörter entschlackt, dafür erscheinen die Gegenstände im Inventar diesmal als kleine Grafik. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, das zweite Spiel um den Peitschenschwinger, beruht zwar nicht auf einer berühmten Filmvorlage wie sein Vorgänger, wurde jedoch weitaus bekannter als dieser. Unter anderem durch erheblich verbesserte VGA-Grafik und grundverschiedene Lösungswege hatte LucasArts mit »Indy 4« wieder Besonderes geleistet. Erstmals bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie lieber ein mehr actionlastiges Abenteuer bestehen möchten oder den Denk-Pfad einschlagen. Außerdem gibt es einen Teammodus, in dem Indy mit seiner Gefährtin loszieht. Auch in dieser Folge sind fiese Nazis mit von der Partie, und der Held reist um die halbe Welt, ehe er tatsächlich im sagenumwobenen Atlantis landet, um sich dem Entscheidungskampf zu stellen. In **Day of the Tentacle** kam Lucas endlich auf die Tenktakel zurück, die bereits Maniac Mansion bevölkerten. Beim ausgeflippten Spiel um diese (wie wandelnde Kondome wirkenden) Außerirdischen sind Zeitreisen nötig, um die Weltherrschaft der Aliens zu verhindern. Ein technisch, optisch und von der Geschichte her exzellentes Abenteuer. Ein Hund und ein Karnickel schnüffeln im Comic-Adventure **Sam & Max** um die Wette. Während dieser Detektivgeschichte überschlagen sich Protagonisten und Ereignisse gleichermaßen. Cartoonstil, Anspruch und Ausstattung sprechen junge und junggebliebene Abenteurer an. Vielleicht, um auf eine zweistellige Zahl zu kommen oder dieser hervorragenden Spielesammlung mindestens eine Softwaregurke zu verpassen, wurde noch **Indiana Jones Desktop Adventures** dazugepackt. Wer unbedingt meint, kann dieses Windows-95-Spiel ja mal starten. Apropos starten: Soundprobleme auf schnellen Rechnern lassen sich durch Abschalten des internen und externen Caches im Setup Ihres Computers beheben. **(ms)**

ZEHN ADVENTURES

▶ **Hersteller:**	Funsoft
▶ **Benchmark:**	①②③④⑤
▶ **Sprache:**	Deutsch
▶ **Spiel:**	**Getestet in:**
Day of the Tentacle	7/93
Maniac Mansion	11/93
Sam & Max	1/94
Indy Desktop Adventure	6/96

Warcraft 2: Tides of Darkness

1996 bekam der bis dato unangefochtene Echtzeit-Strategie-Champ »Command & Conquer« erstmals ernsthafte Konkurrenz: In »Warcraft 2« befehligen Sie während zwei fantasievoller Kampagnen mit jeweils 14 Missionen die Allianz der Menschen respektive die bösen Orks und Trolle. Vorzugsweise für den Mehrspielerbetrieb mit bis zu sechs Mitstreitern geeignet sind die 28 Zusatzszenarios, ein Editor dient schließlich der Generierung neuer Herausforderungen. Bis auf einige Eskortiermissionen bleibt der Spielablauf stets derselbe: Zunächst errichten Sie einen Stützpunkt mit bis zu 40 Gebäudetypen (Bauernhof, Werft, Rathaus ...) und produzieren eine aus 28 Truppengattungen bestehende Armee. Die Schiffe, Axtschwinger oder Greifenreiter lotsen Sie dann gen feindlicher Basis, um dort alles und jeden platt zu machen. **(md)**



Vor einer Invasion sollten Sie mit Ihrer Armada den feindlichen Küstenstreifen säubern. (Warcraft 2)

WARCRAFT 2

▶ **Hersteller:**	Blizzard
▶ **Benchmark:**	①②③④⑤
▶ **Sprache:**	Deutsch
▶ **Test in:**	PC Player 1/96

MONIKA STOSCHEK 

Daß ich das noch erleben darf: Mir sind in meiner langjährigen Spieletesterlaufbahn ja schon einige Compilations unter die Lupe gerutscht, aber diese treibt mir Freudentränen in die Augen. Die vorliegende Ansammlung an großartigen Abenteuerspielen darf sich keiner entgehen lassen. Wer diese Pflicht-Titel noch nicht hat, sollte spätestens jetzt zulangen – Genrefans können sowieso nicht umhin, jedes davon zum x-ten Mal durchzuspielen.

MANFRED DUY 

Im Gegensatz zu meinem Vorgänger Jörg Langer gebe ich Warcraft 2 gegenüber Command & Conquer sogar den Vorzug, denn all die grantigen Sprengzwerge, doppelköpfigen Trolle und Schildkrötenschiffe wurden nicht nur schön groß gezeichnet, sondern auch herzallerliebst animiert. Von der intuitiven Bedienbarkeit, dem vorzüglichen Mehrspielermodus und der professionellen Eindeutschung träumt schließlich fast die gesamte Genrekonkurrenz selbst heute noch. Einen Sternabzug gibt es dennoch: Angesichts des vergleichsweise recht happigen Preises hätte Bomico durchaus die Zusatz-CD »Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal« draufsatteln dürfen – ja müssen.



Test: Zwölf 3D-Grafikkarten

3D IM ÜBERFLUSS

3D hat sich bei den Grafikkarten endgültig durchgesetzt. Kein Hersteller kann es sich mehr erlauben, ohne einen Beschleuniger für die dritte Dimension aufzutreten. So kämpfen zwölf Grafikkarten um eine Empfehlung der PC Player.

Mittlerweile sind die Kinderkrankheiten aus den Anfängen der 3D-Grafikkarten immer seltener geworden. Es gibt kaum noch Karten, die nicht alle wichtigen Voraussetzungen erfüllen, wie sie die Direct3D-Schnittstelle verlangt. Ein guter Zeitpunkt, unser Testverfahren umzustellen. Zwar würde ein Festhalten an der bisherigen Verfahrensweise den Vergleich zu bereits getesteten Karten erleichtern, doch würden wir dann den neuen Karten auf Dauer nicht mehr gerecht werden. So haben wir kurzerhand die wichtigen, bereits getesteten Karten zusammen mit den neuen Modelle einer Prüfung unterzogen.

Die Testkandidaten

Die bereits bekannten Karten sind die »Monster 3D« von Diamond, die »3D Blaster PCI« von Creative Labs sowie Orchids »Righteous 3D«. Zum Zeitpunkt des Tests gab es vier weitere Karten schon im Handel: die »Phantom 3D/DX« von Genoa, die »Wizar3D« vom Berliner Hersteller D-System, die »Maxi Gamer 3Dfx« von Guillemot und die »Mystique 220« von Matrox.
Frisch aus dem Lötbad kamen »Dynamit 3D/GL« und die »Stingray 128/3D« von Hercules ins Haus. Number Nine präsentierte mit der »Revolution 3D« ihre neueste Errungenschaft. Auch ATI will das Feld nicht kampflos räumen und schickte die »Xpert« als Betaversion ins Rennen. Nachdem Elsa vor anderthalb Jahren mit der »Victory 3D« nicht die gewohnte Leistung zeigte, gibt es jetzt – ohne vorgreifen zu wollen – wieder Grund zur Freude: die »Victory Erazor«, zwar noch im Entwicklungsstadium, ist doch schon äußerst vielversprechend.

Neues Testverfahren

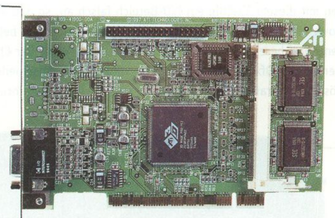
Wie anfangs erwähnt, haben wir unser Testverfahren geändert (siehe »So haben wir getestet« auf Seite 130). Außerdem trennen wir ab dieser Ausgabe die Meßergebnisse der 2D- und der 3D-Leistung grafisch voneinander. Als 3D-Test kommt momentan nur unser PCP3DBench zum Zuge, denn bisher ist unseres Wissens kein interessantes 3D-Spiel im Handel, das erstens über einen eingebauten Frame-Counter verfügt, zweitens nur für DirectX entwickelt wurde und drittens (sehr wichtig) weit verbreitet ist. Durch die Trennung ist die unterschiedliche Leistungsfähigkeit deutlich zu sehen: Während es im 2D-Bereich bei den guten Karten kaum nennenswerte Differenzen gibt, sieht das unter den 3D-Beschleunigern schon ganz anders aus.
Hier zieht sich das Feld der Testkandidaten weit auseinander. Die besten Karten erzielten unter unserem PCP3DBench 30 Bilder pro Sekunde, während eine offensichtlich nur acht Bilder pro Sekunde berechnen konnte.

ATI Xpert

ATI verbaut auf der Xpert ihre jüngste Weiterentwicklung, den 3D Rage Pro. Die Installation ging selbst mit den Beta-Treibern schnell und ohne Schwierigkeiten über die Bühne. Die Treiber und die Utilities hinterließen ebenfalls einen positiven Eindruck. Auf den zweiten Blick war jedoch eine geringfügige Unschärfe des Bildes wahrzunehmen. Unter einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe war das Bild nur bis zu einer Bildwiederholfrequenz von 75 Hz augenscheinlich scharf.

Ein Blick auf die Grafiken der Testergebnisse auf Seite 130 zeigt, daß die Rangfolge im 2D-Bereich nur meßtechnische Unterschiede gegenüber den anderen Karten zu Tage fördert. Bei Spielen, die nicht eine 3D-Beschleunigung benötigen, sind die Abstände zu gering, um eine Entscheidung zu treffen.

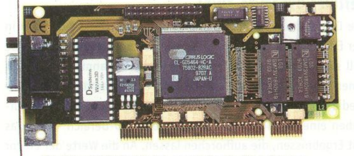
Anders sieht es im 3D-Bereich aus. Nach unserer Einschätzung ist ein Ergebnis von 20 Bildern pro Sekunde mit unserem PCP3DBench die Grenze, ab der eine 3D-Karte schnell genug ist. Mit einem Wert von 20 Bildern pro Sekunde erfüllt die Xpert von ATI diese Voraussetzung. Unter DOS wartet sie mit einem VESA-2.0-Treiber auf.



Mit der Xpert zeigt ATI eine bemerkenswerte 2D/3D-Grafikkarte.

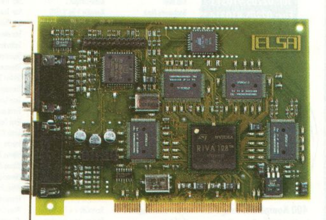
D-System Wizar3D

D-System ist eine Berliner Firma, die sich dem harten Wettbewerb stellt. Doch war wohl die Entscheidung für den Laguna-3D-Chipsatz nicht die richtige. Zwar besticht die Wizar3D durch kleine Abmessungen, doch die Testergebnisse sind nicht berauschend. In den 2D-Disziplinen sorgte sie mit einem Gesamtergebnis von 80 Bildern pro Sekunde für den langsamsten Wert. Fairerweise muß gesagt werden, daß selbst diese Geschwindigkeit für eine ordentliche Darstellung immer noch ausreichend sind.



Die Wizar3D liefert keine ausreichende 3D-Leistung

Im 3D-Bereich liegt sie gleich mit der Leistung der Revolution 3D von Number Nine. Doch mit 16 Bildern pro Sekunde liegt sie deutlich unter dem von uns geforderten Wert von 20 Bildern. So können wir die Wizar3D nicht als Spielekarte empfehlen. D-Systems hat bereits eine Karte in Vorbereitung, die mit dem Nachfolge-Chip des Laguna 3D bestückt ist.



Mit der Erazor ist Elsa die Überraschung geglückt: eine sehr empfehlenswerte Spielekarte für 2D- und 3D-Darstellungen.

Elsa Victory Erazor

Die Erazor lag uns in der Entwicklerversion vor. Handverlötete Korrekturen zeigten dies deutlich. Der brandneue Grafikchip »Riva 12D« ist eine Gemeinschaftsentwicklung der amerikanischen Firma nVidia und des französischen Halbleiter-Herstellers SGS-Thomson. Während mit dem ersten »nVidia« der Markt für 3D-Karten falsch eingeschätzt wurde, haben sie mit dem aktuellen Riva-128-Chip die Scharte mehr als nur ausgewetzt. So kann auch Elsa eine 3D-Spielekarte auf den Markt bringen, die diese Bezeichnung verdient. Im 2D-Bereich liegt sie auf gleicher Höhe wie die Mystique und in unserem PCP3DBench ist sie den Karten mit einem Voodoo-Chip ein gleichwertiger Konkurrent. Schön war auch die Unterstützung des VESA-3.0-Standards und den gebotenen Auflösungen. Selbst so eine exotische wie 1600 mal 1200 Bildpunkte fehlte nicht. Wenn sich die Ausrichtung der Spieleprogrammierer auf Voodoo gelegt hat, muß jeder Spielefreak diese Karte ernsthaft in Erwägung ziehen. Sie wird Ende September für unter 400 Mark erhältlich sein.

Genoa Phantom 3D/DX

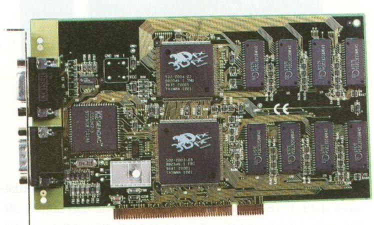
Auf der Phantom 3D/DX arbeitet der schon etwas ergraute Virge/DX von S3 für die Grafikberechnung. Während im 2D-Bereich die Karte von Genoa durchaus konkurrenzfähig ist, sieht es bei der 3D-Leistung schauderhaft aus. Nicht nur stellt eine Rate von acht Bildern pro Sekunde eine äußerst schwache Leistung dar, zusätzlich wurde der Eindruck durch den Umstand getrübt, daß die Bäume in unserem 3D/DX-Benchmark den schwarzen Rahmen aufwiesen. Ein Hinweis darauf, daß transparente Strukturen nicht unterstützt werden. Zudem war die Phantom 3D/DX eine der wenigen Karten, wo bei der Installation per Hand ein wenig nachgeholfen werden mußte. Auf gar keinen Fall ist die Phantom 3D/DX nach heutigen Maßstäben als Spielekarte zu empfehlen.



Die Phantom 3D/DX bildet mit ihrem S3-Chip das Schlußlicht des Testfeldes.

Guillemot Maxi Gamer 3Dfx

Auch der französische Hersteller Guillemot betritt den Grafikkartensektor. Bisher wurde er durch seine Soundkarten bei uns bekannt. Mit der Maxi Gamer 3Dfx setzt Guillemot auf die bewährte Qualität des Voodoo-Chipsatzes von 3Dfx Interactive. Mysteriöserweise war die Maxi Gamer die einzige Voodoo-basierte Zusatzkarte, die sich nicht zu einer Zusammenarbeit mit unserer S3-968-Grafikkarte überreden ließ. Bekannterweise melden Karten mit diesem S3-Chip ein I/O-Bereich falsch an, so daß Windows 95 zum Beispiel Voodoo-Karten dann einen schon belegten Adreßbereich zuweist – Abstürze sind die Folge. Der Chiphersteller 3Dfx Interactive hat für diesen Fall verschiedene Lösungen parat, die auch mit der Monster 3D und der Righteous 3D ohne Schwierigkeiten liefen, doch nicht mit der Maxi Gamer. Mit einer ET-6000-Grafikkarte klappte die Zusammenarbeit schließlich bestens. Das Testergebnis entspricht mit 30 Bildern pro Sekunde der erwarteten Leistung.



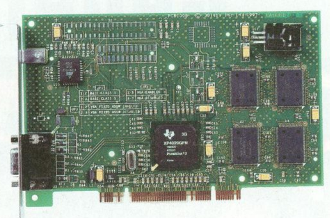
Die Maxi Gamer 3Dfx glänzt mit den vom Voodoo-Chipsatz gewohnten hervorragenden Meßwerten.

Hercules Dynamite 3D/GL

Die Dynamite 3D/GL ist auch eine der Karten, die sich noch in der Entwicklung befinden – mit dem Erscheinen dieser Ausgabe soll sie erhältlich sein. Hercules legt sich bekanntlich nicht auf einen Chiphersteller fest und setzt bei der Dynamite auf den Permedia-2 von 3Dlabs. Dieser Grafikprozessor bewältigt alle Aufgaben einer Grafikkarte im 2D- sowie im 3D-Bereich – und das mit Ergebnissen, die aufhorchen lassen. An die Werte der Erazor von Elsa kommt sie nicht ganz heran, vor allem, da im 3D-Bereich



unsere Forderung nach wenigstens 20 Bildern mit 19 Bildern pro Sekunde nur knapp verfehlt wird. Bevor die Karte in den Handel kommt, muß noch die eingebaute Vesa-2.0-Unterstützung kräftig überarbeitet werden. Das Test-Utility »VESA00« auf unserer Monats-CD zeigt geradmal zwei Grafikmodi an.



Die Dynamite 3D/GL verwirklicht 2D- und 3D-Funktionalität auf einer Karte.

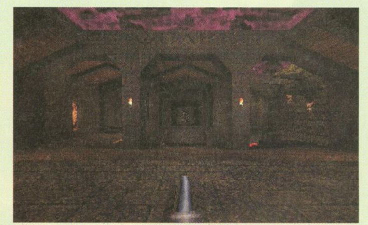
SO HABEN WIR GETESTET

Für den Test der hier vorgestellten Grafikkarten entschieden wir uns für ein neues Verfahren, das ab dieser Ausgabe gültig ist. Als Ersatz für »Duke Nukem 3D« wählten wir »Quake« (beide indiziert), da es wesentlich mehr Rechenzeit benötigt und damit besser den heutigen Anforderungen an das System entspricht. »Hellbender« ersetzten wir durch »POD«, da wir so den Einfluß eines MMX-Systems messen können. »Descent 2« trägt wie in den vergangenen Ausgaben zum Gesamtergebnis bei, wie auch unser PCPBench unter DOS. Um die unterschiedliche Geschwindigkeit im 2D- und 3D-Bereich zu verdeutlichen, führen wir das Resultat unserer DirectX-Benchmarks, dem PCP3DBench, getrennt auf. Denn die meisten Grafikkarten weisen in der 2D-Geschwindigkeit meist nur geringfügige Unterschiede auf. Unter DirectX ist der Abstand schon wesentlich deutlicher. Wieviele Bilder pro Sekunde eine Grafikkarte darstellen kann, läßt sich mit unseren beiden Benchmark-Programmen leicht ermitteln. Welche Einstellungen für den PCP3DBench gelten, ist im Artikel »Hürdenlauf für 3D« auf Seite 137 in dieser Ausgabe erläutert.

Unter Quake betrug die Auflösung 320 mal 200 Bildpunkte. In der Starthalle des ersten Levels, das auch der Sharewareversion beiliegt, haben wir in der Quake-Shell den Befehl »TIMEREFRESH« eingegeben.

Unter POD müssen die Fahrzeug-Parameter »Beschleunigung« und »Geschwindigkeit« auf Null gesetzt sein. Nach dem Start des Rennens gaben wir »RASTER« ein, und drückten dann einmal »CTRL-R« oder »STRG-R«. Zurückgekehrt zum Hauptmenü hangelten wir uns wieder zu den Fahrzeug-Parametern und wählten dort Testfahrt. Das Gefährt steht jetzt in einer Steilkurve und bewegt sich nicht. Den dann angezeigten Wert für die Anzahl der Bilder pro Sekunde nahmen wir als Ergebnis.

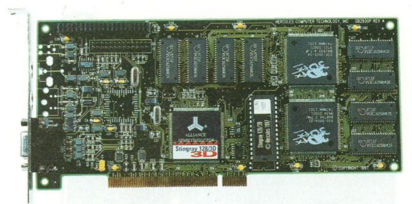
Nach dem Start des ersten Level von Descent 2 gaben wir »FRAMETIME« ein. Um einen korrekten Wert zu ermitteln, ist es wichtig, daß der Level verlassen wird. Nach einem erneuten Anwählen sollte das Schiff in Blickrichtung in den Tunnel leicht schweben. Nach circa einer halben Minute lasen wir den angezeigten Wert ab. Der Testrechner war übrigens mit einem Pentium Overdrive/200MXX bestückt.



Ein Rundblick über die Starthalle des ersten Levels bei Quake (indiziert) dient nach der Eingabe von »TIMEREFRESH« zur Ermittlung der angezeigten Bilder pro Sekunde.



Wenn alle Einstellungen stimmen, bleibt das Gefährt bei POD in der Steilkurve kleben und gewährt so einen regelmäßigen Meßwert.



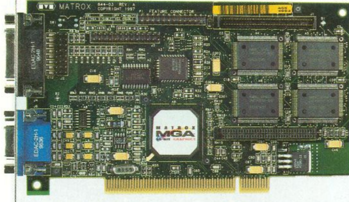
Auf der Stingray 128/3D garantieren zwei Chipsätze die Unterstützung für 2D und 3D.

Matrox Mystique 220

Matrox setzt mit ihrem MGA-11649G auf der Mystique 220 eine Weiterentwicklung jenes Chips ein, der schon auf der Mystique vor knapp einem Jahr für Furore sorgte. Unter DOS sowie im 2D-Bereich unter Windows macht ihr in puncto Geschwindigkeit keiner so schnell etwas vor. Mit unserem PCP3DBench jedoch zeigen sich immer noch die Schwächen, die wir von der herkömmlichen Mystique kennen: Die bi-lineare Filterung beherrscht das Model 220 ebenfalls nicht. Dafür kommt es mit 20 Bildern pro Sekunde unserer Leistungsanforderung für eine zeitgemäße 3D-Beschleunigung nach. Mit der Mystique 220 legt Matrox zwar eine gute Grafikkarte vor, kann jedoch nicht mehr wie bisher die Rolle des Vorreiters einnehmen.

Hercules Stingray 128/3D

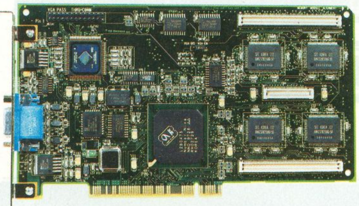
Die zweite 3D-Karte von Hercules trägt die Bezeichnung Stingray 128/3D. Auf ihr ist ein Alliance AT3D für die 2D-Darstellung zuständig. Für die 3D-Welt übernimmt dies ein »Voodoo-Rush«. Dieser zeigt mit 24 Bildern in der Sekunde nicht den Wert, den man zum Beispiel von der Righteous 3D her kennt, er ist aber immer noch beachtlich. Daß die 2D-Leistung mit denen der anderen Karten gleichauf liegt, ist dann selbstverständlich. Obwohl es sich bei den Treibern um eine Beta-Version handelte, verlief auch hier die Installation ohne Schwierigkeiten. Offenbar haben die Kartenhersteller langsam die Prozedur unter Windows 95 im Griff. Die Stingray ist eine überlegenswerte Anschaffung für jene Anwender, denen eine Grafikkarte in ihrem System ausreicht.



Die Mystique 220 schafft immer noch keine bi-lineare Filterung.

Number Nine Revolution 3D

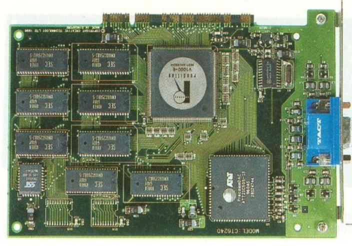
Number Nine entlieh nicht nur ihren Firmennamen von den Beatles: Sie tauften den selbstentwickelten 2D/3D-Chip auf ihrer neuen Revolution-3D-Karte »Ticket to Ride«. Number Nine ist auf dem deutschen Markt nicht so bekannt, wie es ihr zustünde. Bisher waren die Karten zwar nicht die schnellsten, boten dafür aber stabile Treiber und nützliche Utilities. Nach unserem PCP3DBench bietet die Revolution 3D die gleiche Leistung wie die Wizar3D mit ihrem Laguna-3D-Chip. Mit 16 Bildern pro Sekunde liegt sie deutlich unter der von uns anvisierten Leistungsmarke. Dafür hat Number Nine die Revolution als wahres Speichergrab geplant: Bis zu 16 MByte Bildspeicher kann die Karte fassen. Damit ist sogar eine Auflösung von 1920 mal 1060 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe im 3D-Modus darstellbar. Für Spieleanwendungen ist dies jedoch völlig uninteressant.



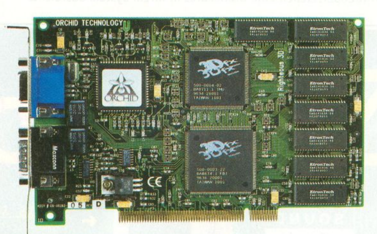
Die Revolution 3D löst im 3D-Bereich keine Revolution aus.

3D Blaster PCI

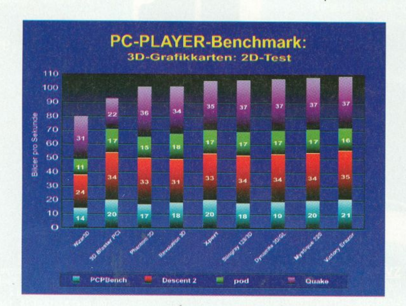
Die Testergebnisse des 3D Blaster PCI mit dem Rendition-Chip waren ernüchternd. Während im 2D-Test die Ergebnisse von SVGA-Auflösungen durchweg prima Werte waren, gab die Karte bei dem indizierten Quake mit gerademal 22 Bildern pro Sekunde eine klägliche Erscheinung. Auch im 3D-Test mit unserem Benchmark gab ein Wert von 9 Bildern die Sekunde kein Grund zur Freude. Und dieser Wert wurde mit sieben Bildern pro Sekunde noch unterboten, wenn die mitgelieferten DirectX-Treiber installiert sind. Das Testergebnis ermittelten wir mit den DirectX-3.0-Treibern, die auf unserer Monats-CD zu finden sind. Somit gab es sogar noch Darstellungsfehler bei den Bäumen. Auch scheint die 3D Blaster PCI im 3D-Modus noch Schwierigkeiten mit Fog-Effekten zu haben. Anstelle eines blaugrünen Schimmers im Hintergrund zeigte sie mit beiden DirectX-Treibern eine bräunliche Färbung. Fairerweise muß gesagt werden, daß eine auf den Rendition optimierte Quake-Engine fast die Performance wie die einer speziellen Voodoo-Version bietet. Die miserable Geschwindigkeit unter DirectX ist wohl auf nicht optimierte Treiber zurück-

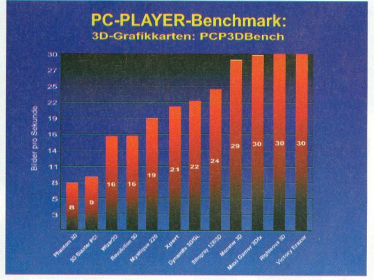


Die 3D Blaster PCI gab kein Anlaß zur Begeisterung.



Die Righteous 3D (siehe nächste Seite) zählt immer noch zu den empfehlenswerten Zusatzkarten.






• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •
Das Beste für Deine Konsole:
6 97
VIDEO GAMES
Die Nr.1
Die N64-Highlights '97
Hexen 64
Zelda 4
Mother 3
Castlevania 3D
PS Der Ridge-Racer-Nachfolger
Rage Racer
Mit 380 Sachen um die Welt
N64 Nintendos beeindruckendes Flugspektakel
STARFOX 64
8 97
DM 5,80
VIDEO GAMES
Direkt von der E3
Die Highlights der größten Videospiele-Messe der Welt
PS Die Traumfrau kehrt zurück
Tomb Raider 2
N64 Hyperrealistisch & knallhart
Goldeneye 007
Alles über den Film, das Spiel, den Automaten
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK
PS SAT
7 97
MAGNA
DM 5,80
VIDEO GAMES
Die Nr.1
Nightmare Creatures
Resident Evil meets Tomb Raider
Das Mario-Killer-Krokodil
Croc: Mario-64-Klone für PS/SAT
Erstes Spiel für Panasonics 64-Bit-Konsole M2
FORMEL 1 '97
Zu Besuch bei den Entwicklern
Außerdem für N64: Wargods, Extreme G, MC Racing, Doraemon, Goemon, NFL Quarterback Club '98
VIDEO GAMES



zuführen. Auch wegen des schlechten Wertes für den 320-mal-200-Modus unter DOS empfehlen wir die Karte nicht.

Orchid Righteous 3D und Diamond Monster 3D

Obwohl wir die beiden Karten schon ausführlich getestet haben, überprüften wir sie noch einmal mit unserem neuen PCP3DBench in der Version 2.10. Als zusätzliche Spielekarten liegen sie – obwohl schon etwas älter – immer noch in der obersten Leistungsklasse in Sachen 3D. Nur die Maxi Gamer 3Dfx (ebenfalls mit einem Voodoo-Chipsatz bestückt) und die Victory Erazor von Elsa können da mithalten. Wer eine zusätzliche 3D-Karte für sein System sucht, sollte zugreifen.



Ebenfalls eine Empfehlung wert: die Monster 3D.

Fazit – Mehrere Lösungen

Vor einem halben Jahr war die Entscheidung, welche Grafikkarte die richtige ist, einfach zu beantworten: Hauptsache, ein Voodoo-Chip kam als 3D-Beschleuniger zum Einsatz. Auch nach diesem Test steht diese Lösung immer noch glänzend da. Doch die Konkurrenz ist endgültigt erwacht. Die Erazor von Elsa mit dem Riva 128 hat mit den bisherigen Meistern gleichgezogen. Sie bietet zudem die 2D-Funktionalität – eine weitere Karte ist also überflüssig. Der einzige Einwand lautet, daß im Moment (wie in unserem E3-Bericht in der vorherigen Ausgabe zu lesen war) fast alle 3D-Spiele, wenn sie eine Hardwarebeschleunigung nutzen – speziell als Voodoo-Variante erscheinen werden (zum Beispiel »Hexen 2«, »Quake 2«, »Unreal«). Und erst danach wird an eine Anpassung an andere Grafikprozessoren oder an DirectX gedacht. Unsere Prognose: Mindestens im nächsten halben Jahr ändert sich an der Vorreiterrolle des Voodoo durch das Softwareangebot nichts. Wer jetzt den Kauf einer neuen Grafikkarte erwägt oder gar eines neuen Systems, sollte auf Folgendes achten: Entweder sich eine Voodoo-basierte Zusatzkarte zu einer preiswerten 2D-Karte oder aber eine kombinierte Version anschaffen, wie sie Hercules mit der Stingray 128/3D anbietet. Gegen eine Kombination Mystique 220 und einer Voodoo-basierten Karte spricht, daß dann zwei 3D-Karten im System stecken. Damit kommen manche Programme nicht zurecht und »vergessen« schlicht die Darstellung über die Voodoo-Karte (siehe auch PC Player 9/97, Seite 161). Wer die hohen Kosten dieser Kombination scheut, sollte die Victory Erazor in Erwägung ziehen. **(kw)**

Hardware

ALLE KARTEN IM ÜBERBLICK

Bezeichnung	Hersteller	Grafikchip	Preis	PCP 3D-Bench-Wert	Plus	Minus
Xpert	ATI Technologies GmbH, 85630 Grasbrunn	3D Rage Pro	450 Mark (4 MByte) 600 Mark (8 MByte)	21 fps	Vesa-2.0-Unterstützung, ausreichende 3D-Leistung	–
Wizar3D	D-Systems, 12681 Berlin	Laguna 3D	250 Mark (4 MByte)	16 fps	sehr günstig	3D-Leistung nicht ausreichend
Erazor	Elsa GmbH, 52070 Aachen	SGS-Thomson/nVidia Riva 128	unter 400 Mark	30 fps	sehr gute 2D- und 3D-Leistung, Vesa-3.0-Unterstützung, günstiger Preis	–
Phantom 3D/DX	Genoa Systems GmbH, 40699 Erkrath	S3 Virge/DX	150 Mark (2 MByte) 200 Mark (4 MByte)	8 fps	gute 2D-Leistung	3D-Leistung miserabel
Maxi Gamer 3Dfx	Guillemont International GmbH, 40215 Düsseldorf	3Dfx Voodoo	400 Mark (4 MByte)	30 fps	sehr gute 3D-Leistung	–
Dynamite 3D/GL	Hercules Computer Tech., 82216 Gräfelfing	3DLabs Permedia 2	650 Mark (8 MByte)	22 fps	sehr gute 2D-Leistung, gute 3D-Leistung	–
Stingray 128/3D	Hercules Computer Tech., 82216 Gräfelfing	Alliance AT3D & 3Dfx Voodoo Rush	450 Mark (6 MByte)	24 fps	sehr gute 2D-Leistung, gute 3D-Leistung	–
Mystique 220	Matrox GmbH, 82008 Unterhaching	MAG 1164SG	270 Mark (2 MByte), 340 Mark (4 MByte)	19 fps	sehr gute 2D-Leistung, gute 3D-Leistung	keine bi-lineare Filterung
Revolution 3D	Number Nine Technology GmbH, 82008 Unterhaching	Number Nine Ticket to Ride	600 Mark (4 MByte), 800 Mark (8 MByte)	16 fps	gute 2D-Leistung	3D-Leistung nicht ausreichend
3D Blaster PCI	Creative Labs GmbH, 85774 Unterföhring	Rendition 1000	300 Mark (4 MByte)	9 fps	teilweise gute 2D-Leistung	miserable 3D-Leistung
Righteous 3D	Mircronics/Orchid Inc. 81241 München	3Dfx Voodoo	450 Mark (4 MByte)	30 fps	sehr gute 3D-Leistung	–
Monster 3D	Spea Diamond GmbH, 82319 Starnberg	3Dfx Voodoo	400 Mark (4 MByte)	29 fps	sehr gute 3D-Leistung	–

AUFRÜSTUNG

Test: Intel Overdrive/200MMX

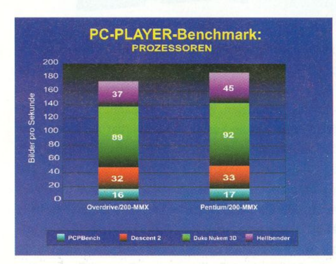
Intels Prozessorenflut nimmt kein Ende. Nun gibt es den Pentium/200-MMX auch als Overdrive-Variante. Mit ihm kommen auch nicht MMX-fähige Motherboards ohne Schwierigkeiten in den Genuß der neuen CPU.

Mit dem Pentium Overdrive/200MMX können sogar Motherboards aufgerüstet werden, die noch nicht über die getrennte Spannungsversorgung verfügen. Der Einbau ist denkbar einfach: Alter Prozessor raus und den Neuen einsetzen. Das reich bebilderte Overdrive-Handbuch schildert ausführlich die notwendigen Schritte für den Austausch.

Der Nachrüst-Prozessor ignoriert die Einstellung auf dem Motherboard zur CPU-internen Taktvervielfachung – er verdreifacht statt dessen den Bustakt. So ist während des Prozessortausches nur auf den richtigen Bustakt zu achten. Er muß auf 66 MHz stehen, damit der Overdrive seine volle Leistung zeigen kann. Diese Einstellungen sollten selbst ältere Boards bieten. Ob das der Fall ist – darüber gibt nur das Handbuch der Rechnerplatine Auskunft.

Im Vergleich zeigt sich, daß die Testergebnisse des Overdrive fast gleichauf mit dem des Pentium/200MMX liegen. Bei den Werten der Bildraten von »Descent 2«, »Duke Nukem« (indiziert) sowie unserem PCPBench3D gab es bis auf Messtoleranzen keine Unterschiede. Nur unter »Hellbender« mußte der Overdrive gegenüber dem herkömmlichen Pentium/MMX zurückstecken. Mit diesen Leistungen ist der Overdrive eine überlegenswerte Aufrüstalternative. Der empfohlene Verkaufspreis liegt laut Intel bei 650 Mark. Kaufen Sie sich den Overdrive/200MMX dann, wenn er einen Pentium/133 oder eine ältere CPU ersetzen soll. Achten Sie jedoch darauf, daß sich Ihr Motherboard auf einen Bustakt von 66 MHz einstellen läßt.

(kw)



Der Overdrive/200-MMX liegt wie erwartet fast gleichauf mit dem Pentium/200MMX

LENKRAD MIT HINDERNISSEN

Test: SV 280 V3 RACING WHEEL PC

Mit Vollgas Richtung Horziont lenken – mit einem Joystick rückt die Realität für jeden Rennsportler in weite Ferne: Ein Lenkrad muß her. Wir haben mit dem »V3 Racing Wheel PC« einige Proberunden gezogen.

Das »V3 Racing Wheel PC« von Interact of Europe – Jöllenbeck GmbH überrascht zuerst einmal mit seinem Preis: Für nur 150 Mark bekommt der Autorennen-Begeisterte ein Lenkrad mit Gas- und Bremspedalen. Wir waren gespannt darauf, ob sich der niedrige Preis auf die Konstruktion spürbar auswirkt. Doch zuvor hier die technischen Details: Am Lenkrad befindet sich neben den üblichen Druckknöpfen ein 8-Wege-Gamepad. Die Steuerung nach rechts oder links erfolgt per Lenkrad oder über das Gamepad. Berührt man letzteres in einem hektischen Rennen zufällig, ist das sehr lästig. Das Fußpedal ist wahlweise anschließbar. Wenn es aus Platzgründen nicht in Aktion treten kann, so dient das Gamepad zur Bedienung von Gas und Bremse. Um auch den kriegerischen Aspekten bei Rennspielen Rechnung zu tragen (wie zum Beispiel in »wipEout«), sind vier Tasten – jede für sich getrennt – mit einem Autofire zu belegen. Dazu drückt man die gewünschte Taste gleichzeitig mit der Autofire-Taste. Danach genügt ein einfacher Druck auf den gewählten Knopf, um sich hektische Fingerbewegungen zu ersparen. Mit der gleichen Tastenkombination heben Sie das Dauerfeuer wieder auf.

Rutschfestes Pedal

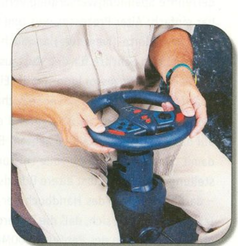
Das schon erwähnte Pedal weist trotz seiner einfachen Konstruktion einen häufigen Mangel ähnlicher Produkte nicht auf: Trotz heftiger Fußattacken erwies es sich auf Teppichbelag als rutschfest. Als störend empfanden wir jedoch, daß die Pedale zu dicht beieinander liegen.

Ursprünglich ist das Steuer für die Spielekonsole N64 von Nintendo gedacht. Das Design zeigt das deutlich. So gibt es keine Vorrichtung, um das Lenkrad an einem Tisch zu arretieren. Dazu sollen vier Saugnäpfe dienen, die in die Bodenplatte eingehakt werden können. Die Saugnäpfe halten zwar gut, jedoch lösten sich hin und wieder im Eifer des Gefechts die Sauger von der Bodenplatte. Aus einem weiteren Grund ist das Steuer nicht für den Tischbetrieb geeignet: Der Winkel des Lenkrads läßt sich wie in Nobelkarossen verstellen, doch bei einem Winkel von 45° ist Schluß. So ist die Steuerung unhandlich oder ein niedriger (Wohnzimmer-) Tisch muß her.



Die vier Saugnäpfe halten zwar gut an jeder glatten Fläche, die Verankerung zur Bodenplatte könnte jedoch besser sein.

Rutschpartien gibt es mit dem Fußpedal nicht. Es hält auch herberen Attacken auf einem Teppichboden stand.



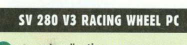
Zwischen die Beine geklemmt: In dieser Haltung spielt es sich mit dem Racing Wheel noch am besten.

Statt dessen klemmt der Spieler sich das Lenkrad lieber zwischen die Beine. Die Schenkel ruhen dann auf der Grundfläche, die der Lenkradsäule den Halt geben. Eine Tücke bleibt jedoch: Spieler mit langen Beinen werden Schwierigkeiten haben, einen Sitz zu finden, der dafür den nötigen Platz bietet. Wenn das Steuerrad so eingesetzt wird, kann es passieren, daß der Stecker für das Fußpedal abruscht.

Fazit: Hin- und hergerissen

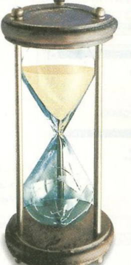
Für den PC-Spieler gibt es einen gewichtigen Grund für das »SV 280 V3 RACING WHEEL PC« (was für eine Bezeichnung): den Preis. Für 150 Mark ist es ausgesprochen günstig. Doch die erwähnten Einbußen, die man dafür hinnimmt, sind nicht vom Tisch zu wischen. Für ein Spiel am Arbeitsplatz ist das Lenkrad ungeeignet. Es kann nicht die Spielkonsolen-Herkunft verleugnen, denn bei denen ist eher ein halbhoher Couchtisch erreichbar. Wer aber nach ein paar Proberunden in der ungewohnten Sitzhaltung mit dem Racing Wheel auskommt, findet kaum eine preisgünstigere Alternative. **(kw)**

SV 280 V3 RACING WHEEL PC



PLUS
- sehr günstig

MINUS
- für den Tischbetrieb ungeeignet
- Fußpedale liegen zu dicht beisammen



HÜRDENLAUF FÜR 3D

Der neue PC-Player Benchmark

Unsere Divise lautet: Nie mit dem Erreichten zufrieden sein. Daher haben wir unseren PC Player Direct3D Benchmark optimiert.

Vor einem halben Jahr stellten wir Ihnen unseren »PC Player Direct3D Benchmark« (kurz PCP3DBench) in der Version 1.10 das erste Mal vor. Nach einigen Kartentests wurde unser Benchmark leicht überarbeitet, da es mit manchen 3D-Karten zu fehlerhaften Farbdarstellungen kam. Den aktuellen PCP3DBench in der Version 2.10 finden Sie wie bisher auf der CD von PC Player Plus im Verzeichnis \PROGRAMM\PCP3D. Ebenfalls liegt er auf unserer Web-Seite http://www.pcplayer.de für Sie bereit.

Das ist neu am PCP3DBench

Mit der neuen Version kann es zu den genannten Falschdarstellungen nicht mehr kommen – es sei denn, der Treiber für die 3D-Karte hält sich nicht an die DirectX-Definitionen. Weiterhin wurde die Übergaberoutine an Direct3D optimiert, so daß die 3D-Karte in der Lage ist, mehr Bilder pro Sekunde zu berechnen, als es mit der Version 1.10 der Fall war. Deshalb haben wir im Vergleichstest von aktuellen 3D-Grafikkarten in dieser Ausgabe bereits getestete Karten einer erneuten Prüfung unterzogen. Während unserer Recherche zur richtigen Optimierung fiel uns auf, daß manche Karten unserer Aufforderung, transparente Texturen darzustellen, schlichtweg ignorieren. Dies ist kein Fehler unseres Testprogramms. Es ist ein Hinweis darauf, daß der Treiber der 3D-Karte einen bestimmten Farbmodus nicht unterstützt, obwohl das die DirectX-Spezifikation erfordert.

Die Testparameter

In unseren Tests verwenden wir den PCP3DBench mit folgenden Parametern: Bei den »Optionen« müssen alle Auswahlkästchen bis auf »Sound« aktiviert sein. Ist eine der Optionen nur grau angezeigt und nicht anwählbar, so bedeutet dies, das der Treiber für die Karte entweder unsauber programmiert wurde oder die Karte die Funktion nicht beherrscht.

Als Grafikauflösung wählen wir 640 mal 480 mal 16 im Vollbildmodus. Diese Auflöung hat sich bei DirectX-Spielen etabliert. Achten Sie darauf, daß in der Listbox »Direct3D Treiber« der Eintrag »Direct HAL« angezeigt wird, denn sonst kommt der 3D-Chip der Karte nicht zum Zuge. Sollte dieser Eintrag nicht anklickbar sein, so überprüfen Sie die Angabe bei »Direct Draw Treiber«. Normalerweise sollte dort »Primary Display Driver« stehen. Wenn Sie zwei Grafikkarten im System haben, so probieren Sie es mit den anderen dort aufgeführten Einträgen. Als Shading-Modell ist dann nur noch »Gouraud« und als Füllmodus »Solid« zu aktivieren, und schon können Sie die Werte Ihres Systems ermitteln. Wenn Sie über keine 3D-Karte verfügen, wählen Sie unter »Direct3D Treiber« den Eintrag »RGB Emulation«. Die Anzeige kommt dann der Darstellung einer Hardware-beschleunigten Version sehr nahe. Doch trösten Sie sich, wenn das Testergebnis nur vier bis sechs Bilder pro Sekunde beträgt – der Benchmark ist auf die Rechenkraft eines Grafikprozessors ausgelegt, da hilft auch kein schneller Pentium.

Tip: Wenn Sie einzelne Optionen an- und abschalten und die Anzeigen miteinander vergleichen, können Sie feststellen, ob die Angaben überhaupt eine Auswirkung haben. Manche Karten teilen unserem Benchmark eine Fähigkeit mit, die sie aber nicht unterstützen. Deshalb sind die Optionen einzeln zu aktivieren. **(kw)**

Mit diesen Parametern sollten Sie den PCP3DBench starten, um das Ergebnis mit unseren Testwerten am besten vergleichen zu können.



Auf der linken Seite sehen Sie den PCP3DBench in Aktion. Alle Anforderungen sind bei dieser Darstellung erfüllt. Die Bäume im rechten Bild sind von einer schwarzen Fläche umgeben. Daran läßt sich erkennen, daß die 3D-Karte in einem bestimmten Farbmodell über Direct3D transparente Texturen nicht anzeigen kann.

Test: Print Artist 4.0 und Print & Photo House

DRUCK KUNST

Zwei der bekanntesten Gestaltungsprogramme für Privatanwender erscheinen jetzt mit Neuauflagen. Ob Gruß- oder Visitenkarten, Spruchband oder Kalender: Kunstdrucker setzen Ihrer Kreativität keinerlei Grenzen.





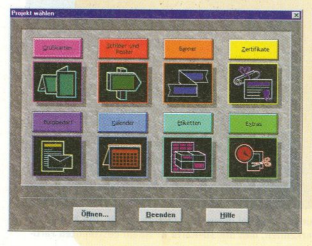
In der Menüleiste von Print Artist wählen Sie unter den acht Möglichkeiten das gewünschte Objekt aus.

Geschenk besorgt, Geburtstagskarte vergessen? Macht nichts, kann doch jedem mal passieren. In Windeseile zaubern Sie mit Ihrer »Print«-Software eine eigene, ganz persönliche Kreaktion aus dem Drucker. Die ist dann sowieso viel schöner als jede herkömmliche Karte. Von Visitenkarten, Urkunden, Spruchbändern bis hin zu Kalendern, Briefpapier oder Zertifikaten – die kleinen Kunstwerke kann man in den unterschiedlichsten Formaten anfertigen.

In den hier vorgestellten Programmen »Print Artist« und »Print & Photo House« finden Sie dafür fertige Vorlagen, die man den eigenen Wünschen sehr einfach und flexibel anpaßt. Dabei können Sie nicht nur Schriftgröße, Schriftart und Formate der Bilder verändern, auch die Auswahl der Farbpaletten scheinen unerschöpflich. Und alle verwendeten Grafikobjekte dürfen nach Herzenslust gedreht, gekippt, gespiegelt und gestreckt werden. Wer einen Farbdrucker besitzt (heute schon ab etwa 500 Mark erhältlich), kann die fertigen Ergebnisse dann entsprechend effektvoll zu Papier bringen. Doch auch ein Schwarzweiß-Printer kann mit fantasiereicher Graustufengestaltung oder farbigem Papier wirklich tolle Ergebnisse erzielen.

PRINT SHOP DELUXE

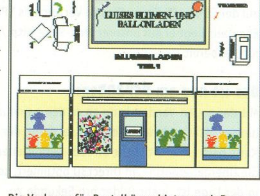
Eine dritte Gestaltungssoftware ist Broderbunds Print Shop Deluxe, das bereits in der Ausgabe 7/96 getestet wurde. Das Programm läuft schon ab einem 386DX mit 8 MByte unter Windows 3.1 oder 95 und kostet 70 Mark. An einer Neuauflage wird, laut Hersteller, bereits fleißig gearbeitet. Print Shop Premier soll im Februar oder März nächsten Jahres erscheinen. Was die Software an Neuerungen bringt, stand noch nicht fest.



Print Shop Deluxe wird zur Zeit überarbeitet und bekommt im Frühjahr '98 ein neues Kleid.

Print Artist

Sierra hat innerhalb der erfolgreichen »Print Artist«-Reihe vor einigen Wochen die Version 4.0 auf den Markt gebracht. Sie bietet im Gegensatz zur Vorversion 3.0 neben einer neuen Oberfläche eine ganze Reihe zusätzlicher Grafiken, die Sie in die Druckerzeugnisse einfügen können. Vor dem Start wählen Sie im übersichtlichen Menü eine Vorlage. Danach erfolgt die Auswahl einer passenden Grafik, die Sie entweder direkt aus einer Liste aller Bilder oder der Kategorienübersicht aussuchen. Im Textfenster schreiben Sie Ihre Geburtstagsgrüße, die Einladung oder das Verkaufsangebot. Schrifttyp, -farbe oder -größe sind nach dem Einfügen in Karte, Poster oder Visitenkarte auf dem Bildschirm im Handumdrehen zu ändern. Zusätzliche Spezialeffekte geben dem Text eine künstlerische Note.



Die Vorlagen für Bastelbögen bieten auch Pappgeschäfte zum Ausschneiden. (Print Artist)

Über 10 000 Cliparts, 1000 Fotos, 300 Schrifttypen und 400 gebrauchsfertige Zitate warten auf ihren Einsatz. Paßt keine der integrierten Grafiken zu Ihrem Vorhaben, importieren Sie weitere Bilder im TIFF-, BMP-, PCX-, EPS- und JPEG-Format oder direkt von einer Kodak Photo-CD. Neben den üblichen Grußkarten oder Spruchbändern gestalten Sie mit Print Artist auch Bastelbögen. Interessante Vorlagen für Geschenkschachteln oder -anhänger bis zu Basteleien für Pappgeschäfte, Puppenhäuser oder Autos befinden sich auf der CD-ROM.

Print Artist wird für einen Aufpreis von 30 Mark auch zusammen welches Programm »Kai's Power Goo« angeboten, Grafiken kreativ nachbearbeiten kann.

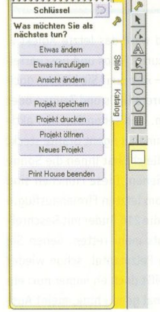
Unter den Cliparts und Fotos in Print Artist findet sich die passende Grafik. Wenn nicht, importieren Sie eine.

Print & Photo House

Corel hält an der schönen Tradition des Hauses fest und versieht selbst dieses Produkt mit einem voluminösen Handbuch, das farbige Abbildungen aller Grafiken enthält. Neben den 1000 Fotos und Cliparts, immerhin 7000 an der Zahl, fanden 1000 Zitate und 200 Hintergründe Platz auf der CD. Die Gestaltung eines neuen Kunstdruckes ist auch hier ganz einfach: Suchen Sie mit Hilfe des Entwurf-Assistenten den Projekttypen und dann die passende Kategorie aus. Das geladene Dokument passen Sie dann den eigenen Vorstellungen an.

Neu im Corel-Paket für den Heimbereich ist die Bildbearbeitungssoftware »Photo House«. Mit diesem Programm verwandeln Sie die mitgelieferten oder importierten Fotos (Formate: JPEG, BMP, PCX, GIF, TIF, Corel Photo-Paint, Kodak Photo-CD oder Corel Präsentations-CDs) oder Ihre eingescannten Bilder in kleine Kunstwerke. Einige Beispiele für Funktionen, mit denen Fotos aufgepeppt werden können: Rote-Augen-Reaktion nach Blitzaufnahmen, Rahmen einfügen, Bemalen der Bilder mit der Pinselfunktion, Lichtquellen hinzufügen, Kräuseln des Bildes ...

Etwas störend ist bei Corels Print-Werkstatt: Es muß stets eines der vorgegebenen Standardlayouts geladen und dann bearbeitet werden. Eine leere Vorlage – wie bei Print Artist – können Sie nicht öffnen.



In diesem Menü wählen Sie die nächsten Arbeitsschritte für Ihr Dokument aus. (Print House)

Fazit

Beide Konkurrenten bieten viele vergleichbare Funktionen, sind aber besonders in der Handhabung recht unterschiedlich. Wer sich bereits mit komplexeren Grafikprogrammen aus dem gleichen Hause beschäftigt hat, wird vielleicht Corels Print & Photo House den Vorzug geben. Aussehen und Bedienung wirken sehr professionell. Allein das Zusatzprogramm Photo House zum Nachbearbeiten von Fotos ist das Geld für das Paket wert. Der Einbau von privaten Bildern, auch noch speziell in die richtige Form gebracht, gibt Ihren Dokumenten ein ganz persönliches Flair. Keiner der Konkurrenten hat ein ähnliches Modul zu bieten, Nutzer von Print Artist müssen dafür auf zusätzliche Software wie die Shareware »Paint Shop Pro« (auch auf der CD der PC Player 9/97) zurückgreifen. Als störend empfinden allerdings vor allem Vielanwender, daß man kein leeres Dokument ohne jede Vorgabe anwählen kann. So müssen Sie erst ein vorgefertigtes Layout laden und dann verändern. Einsteiger in Sachen Druckgestaltung oder Freunde der einfachen Bedienung werden wohl mit Sierras Print Artist glücklicher. Die übersichtlichen Menüs und die Bildauswahl nach Stichworten oder Katalog vereinfacht die Herstellung eigener Kreationen erheblich. Mutige oder bereits versiertere Anwender erstellen dabei gleich die komplette Vorlage selbst und verlassen sich nicht auf die vielen, als Hilfe angebotenen Vorgaben. Die einzige Funktion, die die Konkurrenz nicht bietet, ist das Herstellen von Objekten anhand eines Bastelbogens – für Kinder und Eltern sowie geduldige Bastler ein willkommener Zusatz. Sierras Software läuft unter Windows 3.1 und 95, erfordert jedoch mindestens einen Pentium/90 mit 8 MByte RAM.

Wie auch immer Sie sich entscheiden, beide Produkte sind empfehlenswert. Und mit einem Farbdrucker gestalten sich Ihre Druckwerke gleich nochmal so schön. **(su)**

PC PLAYER TEAM

Gestalten Sie eine fertige Vorlage, hier ein Spruchband, für Ihre eigenen Zwecke um. (Print House)

DRUCKSOFTWARE IM VERGLEICH

Titel	Print Artist 4.0	Print & Photo House
Hersteller	Sierra Home	Corel
Preis	50 Mark (mit Kai's Power Goo 80 Mark)	100 Mark
Betriebssystem	Windows 3.1 & 95	Windows 95 & NT
Empfohlene Hardware	Pentium/90, 8 MByte RAM	468DX2/66, 8 MByte RAM (12 bei WinNT)
Schriftarten	circa 300	circa 150
Clipsarts	10 000	7000
Fotos	1000	1000
Grafikformate importieren	JPEG, BMP, PCX, TIF, EPS, Photo-CD	JPEG, BMP, PCX, GIF, TIF, Photo-CD
Gebrauchsfertige Zitate	400	1000
Zeichnen »frei Hand«	nein	ja
Sprache	Deutsch	Deutsch



Für Kenner: Die Bildnachbearbeitung ist nicht so einfach wie sie aussieht. (Photo House)

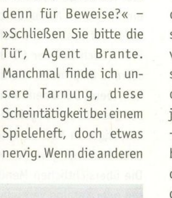
BIZARRE Anwendungen

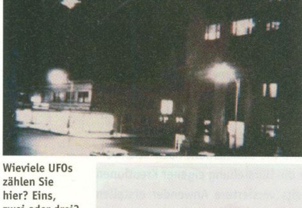
UNSCHARFE BEGEGNUNGEN

»Trust no one« – auch in den heißen Sommerwochen sind die beiden Agenten Austinat und Brante auf der Jagd nach Beweisen dafür, daß Außerirdische mitten unter uns leben.

Sieht fast so schön aus wie die Weltkarte im Feldkirchener FBI-Außenposten: Die Liste aller UFO-Begegnungen.

Montag, 11. August 1997. Die FBI-Außenstelle in Feldkirchen erwacht langsam aus dem Schlaf. »Guten Morgen, Agent Brante. Na, irgend etwas während meines Urlaubs vorgefallen?« – »Hallo Agent Austinat, nein, eigentlich nicht. Unsere Richtfunkstationen waren auffallend ruhig, und selbst die Agenten Mulder und Scully scheinen lediglich seltsamen Phänomenen auf den Bahamas nachzugehen. Allerdings haben sie ihre Handys hier liegengelassen, und ich vermisse meine Badehose.« Austinat schwingt sich hinter seinen Schreibtisch, der mit zahlreichen neuen Aktenstapeln bedeckt ist. War er wirklich nur zwei Wochen unterwegs gewesen? »Schauen Sie mal, mir wurde in Italien wirklich brisantes Material von einem Außendienstmitarbeiter meiner ältesten Geheimquelle, der Pearl Agency – ach, vergessen Sie das lieber wieder. Sie müssen sich diese Beweis-CD-ROM mit »UFO-Begegnungen« unbedingt ansehen.« – »Beweise, Austinat? Was denn für Beweise?« – »Schließen Sie bitte die Tür, Agent Brante. Manchmal finde ich unsere Tarnung, diese Scheintätigkeit bei einem Spieleheft, doch etwas nervig. Wenn die anderen Kollegen jemals von unserer wahren Identität erfahren würden ...«. Brante rückt seinen Stuhl an Austinats Schreibtisch und klopft ihm beruhigend auf die Schulter: »Schon gut, immer mit der Ruhe. Also, wo ist jetzt diese CD?«





Wieviele UFOs zählen Sie hier? Eins, zwei oder drei?



Ein Außerirdischer hat sein Raumschiff verlassen – er sieht uns doch relativ ähnlich.

Zwei Stunden später. »Völlig überzeugend, nicht wahr?« – »Na ja, Agent Austinat, überzeugend wäre das letzte Adjektiv, das mir für diese Sammlung von obskuren Fotos und unscharfen Fernsehtestbildern einfallen würde.« – »Warum? Sie können doch die Parameter wie Entführungen, mehrere UFOs und Zeugen oder sogar Viehverstümmelung einschalten. Und sehen Sie, hier aktiviere ich 16 Videos mit Originalaufnahmen.« Agent Brante steckt sich eine Zigarette an. »Austinat, vielleicht hat ihnen die Sonne da etwas zu sehr auf den Kopf geschienen. Diese Filmchen sind ja verwaschener als die Aufnahmen vom letzten Firmenausflug.« – »Aber die Weltkarte mit allen Orten, die 216 Bilder mit Beschreibungen ...« – »... können auch nichts mehr retten. Sehen Sie doch, Austinat, Texte über Aliens im Pelzmantel, schon wieder die gefälschten Kornkreise, und es heißt doch eh immer nur: ein UFO, ein Zeuge.« – »Dann hören Sie mal genau hin«, meint Austinat und dreht den Lautstärkeregler hoch. Starkes Brummen bringt den Raum zum Vibrieren. »Das ist der Antrieb eines Raumschiffes. Oder wie wäre es hiermit?« schreit Austinat durch den Lärm. Stimmengewirr dringt aus den Boxen. »Was sagen diese Stimmen, Agent Austinat?« – »Keine Ahnung, Brante, aber hier steht, daß sie russisch sprechen.« – »Schade, ich dachte, es handle sich um den Funkverkehr der Invasoren. Nein, mal im Ernst: Auf der CD fehlt ja sogar der merkwürdige Wetterballon über unserem Hauptquartier, dessen Existenz die Regierung nach wie vor hartnäckig abstreitet.« **(ab/ra)**

UFO-BEGEGNUNGEN

HERSTELLER:
Pearl Agency

PREIS:
rund 20 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, ab Windows 3.x, 4 MByte RAM, 2x-CD-ROM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Verhalten; selbst ein schlechtes Perry-Rhodan-Heft ist ungleich spannender.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Begrenzt; eine Folge von »Mein Onkel vom Mars« ist ungleich origineller.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Eine Wallfahrt zum UFO-Mekka Roswell, New Mexiko, ist ungleich teurer.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Die CD zeigt: Eine Kamera und einige Lichtquellen reichen aus, um zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Probieren Sie es.



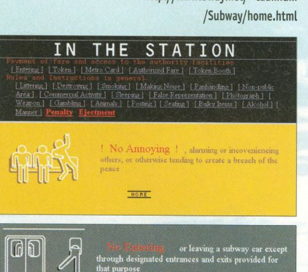
Sinn und Unsinn: Die Betriebsbestimmungen der New Yorker U-Bahn haben eher wenig im Internet zu suchen. Eine Menge leckerer Keksrezepte ist da schon etwas ganz anderes.

Software

Subway

Die Betriebsregeln der New Yorker U-Bahn sind ein weiterer Vertreter der Gattung: Schrille Idee, aber was zum Kuckuck sucht das im Internet? Auf zahlreichen Seiten lesen Sie, daß Fotographieren in den Bahnanlagen nur mit schriftlicher Genehmigung erlaubt ist, wie die Notbremse betätigt wird oder daß Sie besser keine dröhnende Rockmusik aus dem Kassettenrecorder erklingen lassen sollten. Wenn Sie schon immer Piktogramm-Männchen sehen wollten, die als animierte GIFs eine Telefonzelle demolieren oder Luftgitarre spielen, kommen Sie an dieser URL nicht vorbei.

http://www.bway.net/~cadmium/Subway/home.html



Merke: Die U-Bahn stets nur durch die Tür betreten und sich friedlich verhalten.

Milch nicht inbegriffen

Gelegentlich präsentieren wir Ihnen im Finale eine besonders sehenswerte Frühstücksflocken-Schachtel. Den Comicfiguren, die diese bevölkern, ist nun auch eine eigene Website gewidmet. Hier treffen Sie nicht nur auf alte Bekannte wie Tony, den Tiger, oder Cornflakes-Hahn Cornelius, sondern erfahren auch alle Details über seine Verwandten, die sich ebenfalls auf den Packungen tummeln. Neben den auch deutschen Frühstückern bekannten Kelloggs-Helden grüßen hierzulande eher unbekannte Zeitgenossen wie Aunt Jemina vom gleichnamigen Ahornsirup.

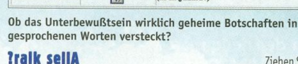
http://www.geocities.com/EnchantedForest/3278/cereal-guide.html

Neil Armstrong walking on the moon

Everyone knows Neil Armstrong's famous first words on the moon. But did you know that they say something else when played backwards? Armstrong's words, *"That's one small step for man"* reverses to say, *"Man will space walk."* This is a reflection of his logical thoughts at the time. Man will continue to walk into space. Click Here for more reversals on America's space program

JonBenet Ramsey

Listen to reversals on the parents of JonBenet Ramsey Forwards Patsy Ramsey, JonBenet's mother says: "We feel that there are at least two people on the face of the earth that know who did this and that is the killer and someone else that person may have confided in." Backwards, she says: *"I am that person. Seen that rape."* Click here for more reversals.



Ob das Unterbewußtsein wirklich geheime Botschaften in gesprochenen Worten versteckt?

?ralk sellA

Ein Fall für die Akte P ist »Reverse Speech«. Sie haben sicher schon einmal von »Backward Masking« gehört, einer Technik, die angeblich manche Musiker einsetzen, um in ihren Songs geheime Botschaften zu verstecken. Erst, wenn die Lieder rückwärts angehört werden, soll sich der wahre Inhalt offenbaren. Es geht noch einen Tick obskurer: Der australische Forscher David John Oates vertritt die These, daß das Unterbewußtsein in gesprochenen Worten oft die wahren Gedanken eines Menschen verschlüsselt. Spielt man eine Sprachaufnahme rückwärts ab, erklingen alle 15 Sekunden die wirklichen Meinungen und Ideen. Klingt wirr? Dann lauschen Sie selbst mal einigen Aufnahmen. So hören Sie aus den Worten eines Live-Kommentators ein »He's shot bad. Try and look up« heraus, als er Zeuge des Kennedy-Attentats wird. Neil Armstrongs berühmte erste Worte auf dem Mond verbergen ein »Man will space walk.« Per RealAudio können Sie sich eine eigene Meinung über die Entdeckungen bilden.

http://www.reversespeech.com/



Vertauschen Sie Ihren PC doch mal mit dem Backofen.

Backe, backe Kekse

Wenn Sie bei so vielen Leckereien Hunger bekommen haben, kein Problem: Backen Sie doch echte amerikanische Kekse. Eine Suche nach »Brownies«, einer Art kleiner Kuchen aus einer Kakao-Mehl-Mischung bringt gleich 15 Rezepte auf den Schirm. Darunter die »Better than Grandma Brownies«, was die Oma sicher gar nicht gerne hört. Mögen Sie besonders gerne Mandeln, Blaubeeren oder Zimt, hilft eine Fahndung nach diesen Ingredienzen weiter. Backtips helfen Ihnen dabei, Fehler wie das »flache Keks-Syndrom« zu vermeiden. Sie dürfen außerdem mit anderen Backfans Rezepte austauschen oder sich durch die alphabetisch geordneten Leckereien klicken. Die Maßangaben sind nicht ganz normgerecht, aber in vielen Kaufhäusern gibt es Meßbecher, auf denen auch ein »Cup« eingetragen ist. Ansonsten helfen Sie sich mit einer mittelgroßen Tasse. Zur Umrechnung von Fahrenheit in Celsius gilt die Faustformel: Ziehen Sie von der Gradzahl 20 ab und teilen das Ergebnis durch zwei – so kommen Sie auf einen recht genauen Celsius-Wert. (ra)

http://www.cookierecipe.com/

IN EIGENER SACHE

Hurra, unsere Webseiten können endlich wieder direkt bearbeitet und aktualisiert werden. Leider mußte Magnus feststellen, daß das nur über einen 150 km weit entfernten Einwahlknoten funktioniert – die Telefonrechnung stieg in schwindelerregende Höhen. Da das kein Dauerzustand sein kann, konzentriert sich Magnus zukünftig auf eigenen Wunsch ganz auf das Schreiben von Lösungen und spannenden Artikeln. Wir haben bereits einen neuen Webmaster gefunden, den wir Ihnen im nächsten Heft vorstellen werden. Haben Sie bitte Verständnis, wenn es bei der »Dienstübergabe« zu der einen oder anderen Verzögerung kommen kann. Wie immer freuen wir uns über Ihre Ideen, Vorschläge und Kritiken unter online@pcplayer.mhs.compuserve.com.
http://www.pcplayer.de

ALLES SUPER IM DUNGEON

Sommerflaute bei den »geliebten« Fehlerkäfern. Zum Glück! Denn so müssen Sie sich nicht über neue Fehler ärgern, und der Bug-Report-Schreiberling tippt sich nicht die Finger blutig.

Oh Wunder! Es gibt noch Spiele, auf die die Welt seit drei Jahren wartet, und wenn sie dann endlich herauskommen, einen Heidenspaß bringen und dazu noch fast fehlerfrei sind. »Dungeon Keeper« ist hier selbstverständlich gemeint, was sonst? Bullfrogs jüngstes Meisterwerk gefährdet in der Redaktion nicht nur das Erscheinen des Heftes, sondern sorgt auch andernorts für gehässigen Keeper-Nachwuchs.

Drei kleine Fehler haben sich in das Spiel aber dennoch eingeschlichen. So sollten Sie immer darauf achten, daß Sie eine Hühnerfarm besitzen. Ohne diese fangen Ihre Kreaturen vor lauter Hunger irgendwann das Randalieren an, und Sie können sie nicht mehr stoppen. Auch dann nicht, wenn Sie alle Kreaturen mitten in einem frischen Hühnerstall absetzen. Also: Immer brav das Gackervieh züchten. Zweitens kann es passieren, daß beim Speichern eines Spielstandes die Goldreserven auf einen Wert unter 99 999 Goldstücken schrumpfen. Manchmal vergißt das Programm einfach die sechste Stelle. Das dritte Problem läßt sich glücklicherweise in den Griff bekommen: Wenn Sie einen Spielstand aus der Dungeon-Ansicht heraus laden (also nicht bei Beginn), fragt das Spiel eventuell nach der CD, obwohl diese im Laufwerk liegt. Öffnen Sie einfach die CD-Lade und schließen sie wieder. Schon dürfen Sie fröhlich weiter Helden quälen.

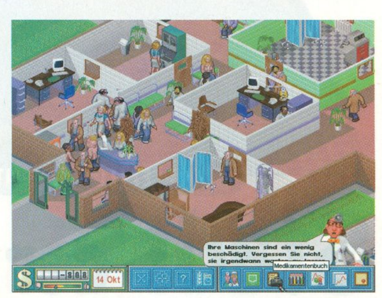
Dauerbomber

So etwas gibt es zwar auch im echten Fußball, aber in »UEFA Champions League« passiert es doch allzu oft. Wenn Sie mit Ihrem Spieler von der Mittellinie aus auf das Tor schießen, kann es passieren, daß sich der Torwart bückt und ihm der Ball seelenruhig zwischen den Beinen hindurch ins Tor kullert. Das ist natürlich erfreulich, aber nicht so ganz Sinn der Sache. Auch kurios: Teilweise bilden die Spieler schon auf der Mittellinie eine Mauer.

Wenn Dungeon Keeper beim Laden eines Spielstandes nach seiner CD verlangt, öffnen Sie einfach die Lade und schließen sie wieder.

Krankenhausfreuden

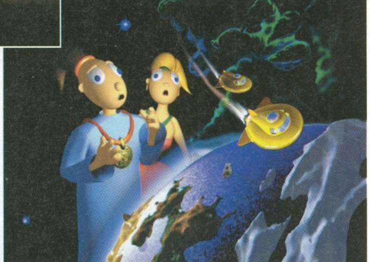
Einen netten Fehler gibt es bei »Theme Hospital«. Gelegentlich tauchen Seuchen im Krankenhaus auf. Sollte das der Fall sein, speichern Sie sofort Ihren Spielstand, und laden Sie das Spiel erneut. Ein Mausklick noch auf die Seuchen-Taste und schon ist die Qual auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Sollte es nicht gleich beim ersten Mal funktionieren, sichern Sie den Spielstand ein paar Sekunden später noch mal, und probieren Sie es erneut.



Wären doch Epidemien immer so einfach zu bekämpfen: Speichern Sie den Spielstand in Theme Hospital und laden ihn erneut.

Kleiner Mann ganz groß

Wir sagen es gleich zu Beginn ausdrücklich: Das Folgende hier Geschriebene gilt zunächst nur für unsere, auf einer goldenen CD angelieferten Version von »Little Big Adventure 2«. In der endgültigen im Laden erhältlichen Variante muß das nicht mehr auftreten. Sie treffen im Spielverlauf auf den »Tempel von Bü« (siehe auch Komplettlösung in dieser Ausgabe, Seite 144). Dort müssen Sie mit einer Wache kämpfen, in dessen Kleidung Sie danach einen Schlüssel finden. Genau das war aber in unserer Version manchmal nicht der Fall. Also: Vorher speichern und die Spielsituation noch einmal spielen. **(hf)**



Hoffentlich nicht in der endgültigen Version von Little Big Adventure 2: Im Tempel von Bü gibt es eventuell einen Schlüssel nicht.



KOMPLETTLÖSUNG: LITTLE BIG ADVENTURE 2

Stadt der entführten Kinder

Im Gegensatz zum ersten Teil von LBA hat Adeline nebst grafischer Verbesserung auch die Schwierigkeit der Rätsel enorm gesteigert. Was wäre da hilfreicher als ein kompletter Lösungsweg?

Nach dem Streß vor drei Jahren zieht Twinsen zusammen mit seiner Freundin Zoe, die er aus den Klauen des bösen Dr. Funfrock befreit hatte, in ein nettes Eigenheim. Schon nach kurzer Zeit erwarten die beiden einen Nachkömmling. Also richtet Twinsen flugs ein schnuckeliges Kinderzimmer ein. Doch kaum gewöhnt sich der Held an die friedliche Stille im Lande Twinsun, kommt ein schweres Unwetter auf, das den Drachen Dinofly von einem Blitz getroffen hinter Twinsens Haus stürzen läßt. Schnell bekommt Twinsen noch ein Küßchen von seiner Allerliebsten auf die Wange gedrückt, schon muß er sich aus dem Haus stürzen, um eine wirksame Medizin für den schwerkranken Drachen aufzutreiben. Die erste Anlaufstelle ist natürlich die Apotheke, die er auch nach kurzer Zeit an dem Schild mit den kleinen Fläschchen an der Tür erkennt. Leider Gottes hat die hübsche Apothekerin keinerlei Medikamente für Tiere, aber eine kleine, dicke Frau erklärt sich bereit, Twinsen zu helfen.

Wie es der Zufall so will, mopst ein Dieb ihren Regenschirm, und Ihr Held muß als Ausgleich für die Medizin den Langfinger schnappen. Wahrlich kein leichtes Unterfangen. Also schleicht Twinsen sich heimlich und leise an den Gauner heran, als der gerade vor der Statue steht. Kaum überführt, gibt der Spitzbube den Regenschirm sofort wieder her. Die nette Frau erklärt Twinsen, daß er sich nur auf die andere Insel begeben solle, da dort ein berühmter Arzt eine Praxis sein eigen nennt. Selbstverständlich können keine Schiffe bei diesem Wetter auslaufen, weshalb sich Twinsen zum Wettermagier begibt, um Abhilfe zu schaffen. Nachdem der Magier erklärt, daß er auf den höchsten Punkt, den Leuchtturm, muß, um seine Magie wirken zu lassen, macht sich Twinsen verständlicherweise auf die Suche nach dem Leuchtturmwärter. Durch Gerüchte erfährt Twinsen von einem bösen Monster, das in der Nähe sein Unwesen treibt. »Da wäre meine magische Tunika nicht schlecht«, denkt sich Twinsen und macht sich auf, den dazugehörigen magischen Ball in seinem Haus zu suchen. In einer Tonne neben der verschlossenen Tür findet er einen Schlüssel. Also fix letzteren ins Schloß gesteckt, und schon öffnet sich die Tür zum Nebenraum. Nach kurzem Stöbern wird er auch fündig. Auf

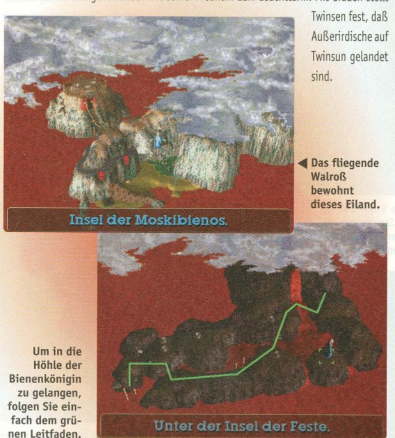


[1] Die Hazienda. [2] Der Tempel von Bü. [3] Die Magierschule



[1] Hier wartet Baldino auf Sie. [2] Im Casino verdienen Sie mit etwas Glück viel Geld. [3] Die Oberstadt.

der Suche nach der Tunika besucht Twinsen das örtliche Museum. Da die Karte aber 15 Cashes kostet und der Zugang zu allen Schaltern nur für Angestellte zu betreten ist, steigt Twinsen durch ein Fenster oberhalb des Museums ein. Sofort betätigt er alle Schalter, und schon geht die Tür auf, die hinunter ins Museum führte. Die blaue Tunika liegt in einem offenen Glaskasten. Da gerade niemand hinsieht, zieht Twinsen die Tunika an und verschwindet durch den Eingang des Museums. Nun geht es auf zu den mysteriösen Höhlen, in denen das böse Ungeheuer angeblich wohnt. Nachdem Twinsen sämtliche Fledermäuse ins Nirwana geschickt hat, tritt er durch den zweiten Ausgang und folgt dem Weg, der ihn in das nächste Höhlensystem führt. Geschwind springt Twinsen über die beiden kleinen Schluchten und legt den Schalter per Magieball um. Danach geht er den Weg wieder zurück und hüpft mit Anlauf auf die kaputte Leiter. Indem er dem Weg weiter folgt, gelangt Twinsen in die dritte Höhle. Dort erlegt er die braunen Monster und kassiert zwei Schlüssel. Jetzt gilt es, von Block zu Block zu springen, um nicht in die gefährlichen Spitzen zu fallen. Nachdem er die beiden Türen geöffnet hat, erreicht Twinsen das berüchtigte Monster. Sobald er dieses getötet hat, holt er den gefangenen Leuchtturmwärter ab und geht danach mit seiner Freundin zum Leuchtturm. Mit Grauen stellt Twinsen fest, daß Außerirdische auf Twinsun gelandet sind.



◀ Das fliegende Walroß bewohnt dieses Eiland.

Um in die Höhle der Bienenkönigin zu gelangen, folgen Sie einfach dem grünen Leitfaden.

[1] Hier treffen Sie auf den mysteriösen Fährmann. [2] Die Stadt der Bleichlinge. [3] Falls Sie Kristalle brauchen, sollten Sie diese Höhle aufsuchen. [4] Der Aufzug.

Achtung: Außerirdische!

Twinsen kauft ein Ticket für die Fähre und schippert zur Wüsteninsel. Dort besucht er das Haus des Heilmagiers und erfährt von dessen Frau, daß ihr Mann wahrscheinlich in der Magierschule sein »Unwesen« treibt. Bevor er das Gebäude verläßt, nimmt Twinsen noch das kleine Fläschchen aus dem Regal und wendet sich schnurstracks in Richtung Schule.

Dort angekommen, stellt er fest, daß die Tür zum Friedhof, der vor der Magierschule liegt, fest verschlossen ist. Darauf sucht er einen kleinen Geheimgang (siehe Bilder auf S. 162 oben). Vom Friedhof aus findet er ebenfalls ein kleines Schlupfloch und gelangt letztendlich in die Schule. Dort schlängelt er sich zwischen den blauen Geistern hindurch und nimmt den Schlüssel, mit dem er dann die wuchtige Tür aufschließt. Nach einer kurzen Begegnung mit einem winzigen Elfen trifft er auch schon auf den großen Obermagier, der ihm den Eintritt in die Lehrstätte anbietet. Da Twinsen somit die Chance hat, selbst ein Heilmagier zu werden, packt er die Gelegenheit beim Schopf und meistert die erste Prüfung mit Geschick und exaktem Timing.

Vollkommen erschöpft schlendert Twinsen zum Erfinder und erhält von diesem das fehlende Bauteil für sein Auto. Er fährt mit der Fähre zurück zur Zitadelleninsel und gibt das Lenkrad seiner Frau. Da der Erfinder vergessen hat, ihm ein Funkgerät zu geben, muß Twinsen nochmals zur Wüsteninsel. Dort angekommen, rennt er in das Wohnhaus des Erfinders und verläßt es gleich wieder mit dem Funksprechgerät.

Voller Vorfreude eilt Twinsen zum Hafen und holt das bereitstehende Auto ab. Selbstverständlich muß er dieses gleich ausprobieren, und so erklimmt er eine kleine Rampe, die auf einen Felsen hinaufführt. Oben angelangt, springt Twinsen mit viel Anlauf über die Schlucht. Wie es der Zufall so will, findet er auf dem anderen Felsen die Pflanze, die er für die zweite Magiestufe benötigt. Also begibt sich Twinsen zur Schule und übergibt dem Oberzauberer das begehrte Pflänzchen. Er erhält die blaue Tritonmuschel und braust wiederum mit einer Fähre zur Zitadelleninsel, wo er den verletzten Dinofly mittels der magischen Triton-Muschel heilt.

Per Dinofly fliegt Twinsen auf den Kreidefelsen und löst das Rätsel, um die dritte Magiestufe zu erlangen. Als er auf der Wüsteninsel ankommt, muß Twinsen der Lehranstalt einen letzten Besuch abstatten und erhält ein Magierdiplom, welches er dann auch gleich dem fliegenden Händler in die Hand drückt.

Der Planet Zeelich

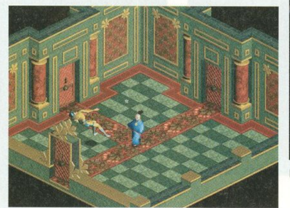
Völlig erschöpft will sich Twinsen nun in der Hazienda ausruhen, wo ihn ein Außerirdischer anspricht. Er folgt ihm in sein Raumschiff und genießt die Touristikangebote. Natürlich nimmt Twinsen den Übersetzer mit, den er im unteren »Stockwerk« aufstöbert. Als sie dann landen, wird der Held sofort eingesperrt. In dieser fast ausweglosen Situation nutzt er dann die Chance zum Ausbruch und betätigt die beiden roten Schalter. Er geht durch die untere Tür und findet sich in einer kleinen Arena wieder. Dort schickt er den Kampfroboter ins mechanische Nirwana und verschwindet durch den freigesprengten Ausgang. Der kürzeste Weg führt durch den Hunde-Hürden-Lauf. Bevor Twinsen das Raumschiff starten kann, muß er ein fehlendes Teil aufspüren, das sich in dem kleineren Gebäude versteckt. Schnell überrumpelt er alle Gegner und greift sich das Zahnrad im obersten Stock. Nun endlich kann Twinsen mittels des Raumschiffs vom Planeten Zeelich entfliehen.

Nach einer kleinen Bruchlandung umgeht er sämtliche Feinde, rennt in sein Heim und quatscht mit Zoe. Anschließend sammelt Twinsen 102 Cashes und wendet sich in Richtung Warenabgabe. Dort steigt er in den Keller und nutzt die vier Pfeiltasten auf dem Boden so geschickt, daß der Roboter die Helipack-Kiste aufnimmt und in die Ausbuchtung in der Wand packt. Es öffnet sich die Tür, und Twinsen schiebt die Kiste so weit, bis er auf einen Angestellten trifft. Diesen Helfer bezahlt Twinsen und geht wieder hoch, um das äußerst wichtige Helipack abzuholen.

Twinsen fliegt zur Wüsteninsel und begibt sich zur Magierschule. Nach einem durchaus aufschlußreichen Gespräch entdeckt er nach einigem Suchen eine Glocke am Strand. Als er diese betätigt, kommt eine freundliche Schildkröte des Weges geschwommen und entführt ihn in eine nahegelegene Höhle. Mit Hilfe des Protopacks überfliegt er die spitzen Metallstäbe und findet eine wertvolle Perle. Glücklich düst er mit dem Dinofly wieder auf die Zitadelleninsel und wendet sich in Richtung Wettermagier. Dort wirft er die Perle Sendells in den Kessel und bekommt einen Blitzzauber.

Kurzes Nachdenken bringt Twinsen auf eine Idee: Er gibt dem alten Mann, der in dem Haus neben ihm wohnt, das

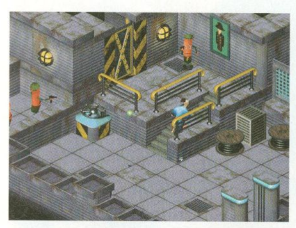
▲ Um diese knifflige Stelle zu meistern, benötigen Sie einiges an Geschick und exaktem Timing. Zur Hilfe folgen Sie einfach dem grünen Strich.



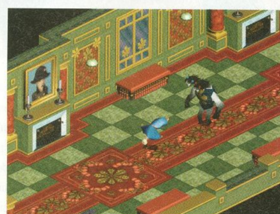
Ein witziger Einfall: Der Hauptcharakter aus »Time Commando« erscheint als kleiner Zwischengegner.



Es ist wichtig, daß Sie dem fliehenden »Hot Dog« folgen.



An manchen Stellen des Spiels ist der Satz: »Ab durch die Mitte« mehr als zutreffend.



Dieses äußerst gefährlich aussehende Monster ist nur ein kleiner Zwischengegner.

Fläschchen des Heilzauberers und erhält als Dank einen pyramidenförmigen Schlüssel. Um diesen sinnvoll zu nutzen, wandert geschwind Twinsen zu Chez Luc, dem Tavernenbesitzer. Nachdem er ungestüm sämtliche Feinde besiegt hat, entnimmt er aus der Tonne hinter dem Tresen einen Schlüssel und benutzt diesen, um die verschlossene Tür zu öffnen. Wenig später steht Twinsen in einem Weinkeller und läßt sich durch ein gut verstecktes Loch im Boden fallen. Die kalte und feuchte Kanalisation erwartet ihn. Den pyramidenförmigen Schließer plaziert Twinsen passend in dem Schlüsselloch am Erdboden. Da der Held eine bis zum Anschlag volle Magieleiste hat, kann er den Blitzzauber mit der eingefrorenen Kugel Sendells verbinden.

Nachdem Twinsen nun im Besitz dieser Kugel ist, macht er sich auf, der Wüsteninsel einen Besuch abzustatten. Er läuft schnurstracks zum Tempel von Bü, der inmitten des Tempelparks steht. Dort springt er auf die kleine Lore und verändert die Richtung der Pfeile mit dem Magieball so, daß er nach einer kurzen Weile die kleinen, feuerspuckenden Steingestalten erreicht. Zwischen diesen Statuen sichtet Twinsen eine Truhe, die er sogleich öffnet. Mit dem nun erhaltenen Schlüssel entriegelt er die verschlossene Tür.

Sofort greifen Twinsen die frisch ausgeschlafenen Wachen an. Er entledigt sich dieser und findet in ihren Kleidern einen weiteren Schlüssel. Durch die Tür gegangen, gibt er den Angreifern Saures und schließt das Tor auf. Nun krabbelt Twinsen auf den Aufzug und überwindet sogleich die elektrisch geladene Brücke mittels des Protopacks. Geschwind erspäht der Held das fehlende Zahnrad, schnappt es und wendet sich in Richtung Raumschiff. Dort nutzt er das eben gefundene Zahnrad und startet die Raumfähre, um zum nächsten Ziel, den Mond, zu fliegen.

Neuer Zielort: Der Mond

Da das Paßwort »Green Moon« lautet, kann Twinsen das Raumschiff verlassen und das Willkommensgebäude betreten. Die drei Schalter erwecken seine Aufmerksamkeit. Er legt alle Hebel um und schleicht ungesehen in das mittlere der drei Gebäude.

Nachdem Twinsen durch die obere Tür gegangen ist und sich der Wache zwecks Schlüssel entledigt hat, spricht er mit Baldino. Um zu flüchten, dreht Twinsen an den Rädern neben den jeweiligen Türen und betätigt schließlich den roten Schalter, um auch den letzten verschlossenen Durchgang zu überwinden. Eilig schlüpft Twinsen in den Raumanzug und entschwindet in der Dunkelheit des Alls.



Durch diese beiden Geheimgänge gelangen Sie zuerst auf den Friedhof und danach in das Innere der Magierschule.

Zurück auf Zeelich

Eilig springt Ihr Held über die Steine und entledigt sich des ärgerlichen Flußdrachens. Danach rennt Twinsen durch das Trainingsgelände für die Hunde. Er betritt das größere Gebäude und nimmt den Lift. Nach einer aufschlußreichen Unterhaltung mit dem Tankwart geht Twinsen ins Casino, um 100 Zlitos zu gewinnen. Reich und glücklich marschiert er dann in Richtung Hafen und spricht mit dem »einfüßigen Piraten«. Dieser bringt den Helden auf die Insel der Feste. Dort angekommen, sucht Twinsen den Souvenirverkäufer auf und unterhält sich mit ihm. Da Twinsen nun zur Bar in Otringal muß, besteigt er die »Luftfähre«, um in die Hauptstadt zurückzukehren. Wieder am Hafen, erkennt Twinsen die Bar an dem roten Drachen, der den Eingang ziert. In der Kneipe wendet sich Ihr Held in Richtung Tribüne und entschwindet durch den hinteren Ausgang. Dort dreht er an den drei Gewinden. Zuerst betätigt er das mittlere, dann das rechte und schließlich das linke. Durch geschicktes Plazieren der »Türme« erreicht Twinsen das Versteck des Barbesitzers. Fröhlich durch das neu hinzugewonnene Wissen fährt Twinsen mit der Fähre zum Eiland der Bleichlinge und betritt das erste Gebäude. Dort ersteht er eine Hacke und beginnt auch sofort, hinter der Bar der Insel zu graben. Nun ergattert Twinsen das Fragment der Bleichlinge und nutzt sofort die Rohre neben dem Zaun der Raffinerie, um diese Barriere zu überwinden. Um das heiß ersehnte Gazogem zu ergattern, betritt er das Haus, das nur von einer Wache beschützt wird. Kaum drinnen, entledigt sich Twinsen des Mechanikers, der an den Rohren arbeitet, und nutzt seinen Energieball, um den weit entfernten Schalter auf der rechten Seite umzulegen. Jetzt springt Twinsen auf die beiden Dampfventile und besteigt den Aufzug. Er legt mit dem Energieball das Rad um, hüpft wieder hinunter und nimmt den Schlüssel an sich. Als Twinsen erneut den Aufzug betritt und das Rad dreht, kann er durch die Tür entwischen. Nun betätigt er die beiden Räder und läuft geschickt zwischen den Ventilen hindurch. Danach nimmt Twinsen wiederum einen Lift und dreht an dem Schaltrad. Er springt über die kleine »Schlucht« und schlängelt sich gewandt zwischen den Druckventilen hindurch, um an den Schlüssel zu kommen. Kaum hat er die Tür geöffnet, greift ihn auch schon eine Wache an. Twinsen setzt das Rad in Gang und gelangt zu zwei weiteren Schalträdern. Der Held fährt mittels der Plattform über den Abgrund und geht durch die Tür. Nachdem er an zwei Rädern gedreht hat, stellt er sich auf das Ventil und erledigt den Techniker, um einen Schlüssel zu erhalten. Nun wagt sich Ihr Alter Ego in den Hundezwinger und murkst die Wache ab, die auch sofort einen weiteren, wichtigen Schlüssel fallen läßt. Langsam schleicht sich Twinsen neben dem Ventil vorbei und bekommt schließlich das heiß ersehnte Gazogem. Nachdem er den Schlüssel aus dem Kästchen genommen und das Rad verdreht hat, kann Twinsen endlich dieses Gebäude verlassen.

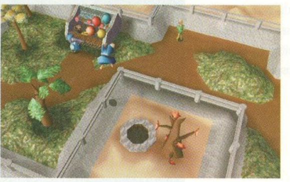
Attacke des Killers

Da er die Fässer nutzt, um über den Zaun zu klettern, kann Twinsen die Fähre nach Otringal nehmen. Dort gibt er Baldino das Superbenzin und erhält nach kurzem Warten das Super-Protopack. Hinter dem Casino stößt Twinsen auf einen kleinen Wasserfall. Dort setzt er das Protopack ein, um auf die linke Spur zu gelangen. Diesem Pfad folgend, erreicht er das Hotel Imperialis und verprügelt den Dienstboten, der dann auch freundlicherweise einen Schlüssel verliert. Twinsen spricht mit Jonny Rocket, folgt diesem und bekommt das Erkennungszeichen der Rebellen. Jetzt kann Ihr Held zum Souvenierhändler gehen und ihm den Ring zeigen. Dieser öffnet dann einen Geheimgang, der zum geheimsten Versteck der Rebellen führt. Begeistert grabscht sich Twinsen den Pistolaser und setzt



Einer der Grundsätze dieses Spieles lautet: Suchen Sie Deckung, wo immer Sie können, und scheuen Sie offene Kämpfe, da diese extrem viel Lebensenergie abziehen.

Wenn Sie die Glocke läuten, wird eine Schildkröte Sie auf einen kleinen Felsen mit Kleeblattkästchen mitnehmen.



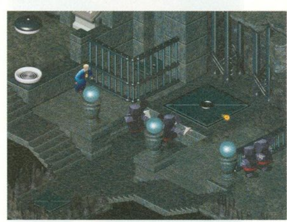
Nachdem Sie die beiden Enten in der Schießbude abgeschossen haben, fliegen Sie per Luftballons in einen Extraraum, der in den Tempel von Bü führt.

mit der Fähre zur Insel der Feste über. Kaum angekommen, läuft er sofort auf die linke Seite des Tempels und legt die schwimmenden Steine geschickt aus (Die Lage der Brocken sehen Sie auf der nachfolgende Seite 164), um den Lavafluß zu überqueren. Flugs nutzt Twinsen den Super-Protopack, damit die Kristalle in seine Reichweite rutschen. Mit Hilfe der Hacke erobert er einen Edelstein.

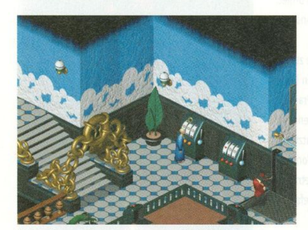
Es geht auf zur Insel der großen, rattenartigen Bleichlinge. Dort springt er wiederum über den Zaun und erreicht nach einem kleinen Gerangel mit den zwei Wärtern in das schwer bewachte Gebäude. Drinnen hat Twinsen erstmals die Gelegenheit, seinen Pistolaser einzusetzen. Er erledigt die beiden Wachen, die die Hebeln bewachen. Von den vier Schaltern legt Twinsen nur den zweiten und vierten um. Sind die Türen offen, betritt er den »Tanker«. Eine schwere Aufgabe wartet auf unseren Helden. Er muß den Killer in die tiefsten Tiefen der Hölle schicken.

Vorsicht: Wolke aus Gas

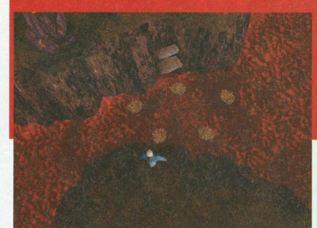
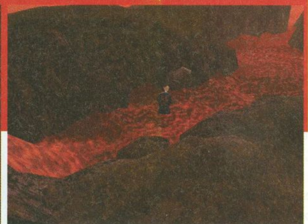
Um den Mechaniker zu erschießen, klettert Ihr Held auf den kleinen Wagen. Von dort aus legt Twinsen auch den Schalter um und entflieht seinem »Gefängnis«. Draußen sucht Twinsen nach der Stadt der Bleichlinge und wird nach kurzer Zeit fündig. In der großen Höhle trifft er auf eine Familie, die ihn zum Essen einlädt. Zuvor schnappt er sich allerdings den Handschuh von dem Kleiderständer. Das Stück Kuchen gibt er dem hungrigen Bleichling und bekommt dafür einen Schlüssel, mit dem er den Priester befreien kann. Nach Empfang eines hilfreichen Tips schlurft Twinsen zur Höhle des Priesters und redet mit dessen Hausmädchen. Da der Fährmann vier Edelsteine verlangt, begibt sich der Held zur Höhle nahe des Lagerhauses. Dort sammelt Twinsen die benötigten Edelsteine. Nun muß er noch das Fragment der Bleichlinge klauen. Zu diesem Zweck springt Twinsen über die Schlucht neben dem kleinen gelben Tier und gelangt in einen Durchgang, in dem zwei Arbeiter graben. Zwischen diesen beiden befindet sich eine Höhle, in die Twinsen schlüpft. Nachdem er den Wachmann gemeinerweise ermordet hat, gibt dieser einen Schlüssel frei. Durch die Tür gegangen, erhält Ihr Held auch sofort das Fragment. Nun marschiert Twinsen zur Fährstelle und trällert fröhlich das Lied des alten Fährmanns. Dieser erscheint bald und bringt ihn zur Insel der Mosquibienos. Nach einer kleinen Unterhaltung mit der fliegenden Biene begleitet diese Twinsen zur Königin, wo er stolz seinen Ring zeigt. Danach ist ein schwerer Test zu bestehen. Twinsen trifft mittels seines Energieballs einen Stein und öffnet eine Tür, um die rote Energietröte zu erreichen. Da nun ungeschickterweise die Soldaten angreifen, flüchtet Twinsen zum oberen



Sehen Sie zu, daß Sie sämtliche Elefanten in eine Grube locken. Es ist wichtig, daß Sie diese nicht abschießen. So erreichen Sie eine »elefantenfreie« Zone.



Wenn Sie an diesem Automaten Ihr Glück versuchen, werden Sie reich belohnt. Pro Gewinn locken 25 Zlitos.

Zuerst sollten Sie über die vier Steine springen, um ans andere Ende des Ufers zu gelangen. Danach nutzen Sie das Protopack, um auf den hervorstehenden Stein zu fliegen. Ihrem Eintritt in die Höhle stehen nichts mehr im Wege.

Ausgang. Dort umrundet er den Berg und fährt mit dem Aufzug auf die Plattform. Mit Hilfe des Handschuhs der Bleichlinge erlegt Twinsen das fliegende Walroß. Dieses läßt – Fortuna sei Dank – einen Schlüssel fallen, mit dem Ihr Held die untere Truhe öffnet. Twinsen hält erfreulicherweise das dritte Fragment in den Händen. Mit Unterstützung des Fährmanns gelangen Sie auf die Vulkaninsel. Nachdem Twinsen mit der Mosquibiene gesprochen hat, fährt er sofort auf die Insel der Bleichlinge, um die Königin zu retten. Dort geht er in die Höhle nahe des Lagerhauses und springt auf das Förderband. Ruckzuck schickt er den Arbeiter ins Nirwana und richtet beide Hebel nach rechts aus. Kurz darauf hüpft der Held in eine Kiste und klettert eilig die Leiter hoch auf das Dach. Ein kurzer Sprung genügt, um Twinsen in das Loch des gegenüberliegenden Gebäudes zu befördern. Nach einem Gespräch mit der Bienenkönigin erhält er endlich den Schlüssel zum Eiland CX. Mit dem Magieball betätigt Twinsen den Schalter und öffnet damit die Gefängnistüre. Nach einer kurzen Flucht erreicht er die Stelle, an der der Fährmann hält, und entkommt auf die Insel der Mosquibienen.

Er macht sich auf in Richtung Thronsaal und kämpft kurz und schmerzlos mit den Wachen. Danach benutzt Twinsen sinnvollerweise den Schlüssel mit dem Thron und findet sich unter der Landefläche des Shuttles wieder. Ein Gerangel mit den Wachen genügt, um einen Schlüssel zu erhalten. Durch die Doppeltüre kommt Twinsen an einen großen See. Mit dem Protopack ist es ein Leichtes, dieses gefährliche Gewässer zu überfliegen und einen Schalter zu erreichen, der eine geheimnisvolle Tür öffnet.

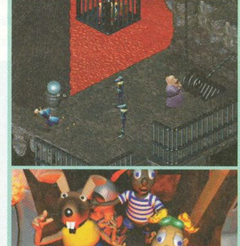
Twinsen betritt das große Gebäude in der Mitte, nachdem er die Wache für einen Schlüssel hinterrücks überfallen hat. Hurtig dreht er an dem Rad und schlüpft durch die Tür. Den bewachten Durchgang öffnet Twinsen durch das erneute Drehen eines Rades. Twinsen greift sich den Schlüssel aus dem Kästchen und folgt der Wache. Endlich kann er den zuvor versperrten Eingang überwinden. Ist Twinsen mit dem Aufzug hinuntergefahren, schickt er den General ins Reich der Träume und bemächtigt sich dessen Schlüssel. Mit diesem schließt er die Truhe auf und gewinnt ein Schwert für sich. Mit diesem bekämpft er nun die ebenso bewaffneten Wachen. Frisch und ausgeruht spurtet Twinsen in den Raum mit den zwei Husaren und streckt beide nieder. Da die Tür kein Hindernis mehr darstellt, entwischt Twinsen durch diese und erklimmt die Leiter. Oben entreißt er das Zahnrad der Maschine und flieht in Richtung Shuttle. Nun benutzt er dieses Zahnrad mit dem Motor, und schon braust er los.

Die Spur des Mönches

Nach der Landung des Shuttles bekämpft Twinsen die beiden Husaren und öffnet das große Tor. Nach kurzer Zeit betritt er einen kleinen Raum, in dessen Mitte eine Kiste steht. Da diese einen Schlüssel enthält, kann er durch die nördliche Türe gehen. Twinsen läuft solange in Richtung Norden, bis eine Tür nach Westen der letzte Ausweg ist. Nachdem er geraume Zeit nach Westen gewandert ist, geht er nach Norden bis zur letzten Tür. Endlich kommt Twinsen in eine große Halle, die von Gegnern nur so strotzt. Er besiegt einen nach dem anderen und erhält einen Schlüssel, mit dem er die Truhe öffnet. Ein weiteres Fragment belohnt ihn für seine Anstrengungen.

Twinsen kehrt per Fähre auf die Insel der Feste zurück und nutzt das Fragmentsymbol mit dem großen Lavabottich in der Mitte des Raumes. Als er nach draußen kommt, erwartet ihn ein alter Bekannter. Twinsen folgt Dr. Funfrock, indem er die einzelnen Säulen nutzt, um auf die Hand des Steinmönches zu gelangen. Von dort aus springt er in das Loch, und kurz darauf betritt er eine große Höhle. Es gilt nun, den Raketenelefanten zu töten.

Ist dies erledigt, steht Twinsen vor vier kleinen Maschinen. Er schaltet zuerst die zweite, dann die erste, die vierte und schließlich die dritte aus. Nachdem Twinsen den großen Schalter umgelegt hat, werden die Magier befreit, und Twinsen folgt Funfrock durch das Loch zwischen den Gitterstäben. Twinsen stürmt in den Aufzug und fährt mit dem gleich wieder hinunter. Nun muß der Held in das Loch hinter dem grauen, metallenen Elefanten springen. Wiederum überrumpelt Twinsen einen Raketenelefanten, um an den Schlüssel zu kommen. Durch die verschlossene Tür erwischt unser Held zwei Elefanten, die gerade gebeamt werden. Er erlegt diese beiden, springt durch das Loch im Boden und trifft erneut einen Elefanten, der mit Raketen um sich schießt. Ist dieser kaltgestellt, rennt Twinsen durch die vorher noch verschlossene Tür und findet sich in einer Art Arena wieder. Er tötet Funfrock und dessen Roboter und marschiert erleichtert in Richtung Lava. Twinsen hatte wieder einmal den Planeten Twinsun gerettet und kann sich nun endlich etwas ausruhen. (ps)







Endlich hat Twinsen seinen Planeten gerettet. Nach diesem Abenteuer herrscht wieder Friede, Freude, Eierkuchen in Twinsun.

TIPS ZU COMANCHE 3

Höllenfeuer

Die Armee des Gegners

Triple-A: (AAA) steht für Anti Aircraft Artillery, eine mittelprächtig gepanzerte Kanone zur Luftabwehr. Wenn eine AAA in der Nähe ist, heißt es, immer schön tief bleiben, sich langsam nähern und am besten eine Hellfire abfeuern. Sollten keine Hellfires mehr zur Verfügung stehen, hilft nur eines: Machen Sie das, was die Jungs von der Airforce in ihren Jets machen würden. Schalten Sie in den realistischen Flugmodus um. Wählen Sie dann den TRGT-HOLD Modus, und tauchen Sie kurz auf, bis das Ziel erfaßt ist. Sinken Sie nun schnellstmöglich wieder auf eine Höhe, in der Sie der Gegner nicht anvisieren kann. Schalten Sie jetzt auf die Bordkanone um und geben »Vollgas«. Wenn die AAA in Sichtweite ist, feuern Sie Salven, die etwa zwei bis drei Sekunden dauern, aus der Bordkanone ab, bis die AAA zerstört ist. Leider ist es kaum möglich, diese Strategie anzuwenden, ohne wenigstens leicht getroffen zu werden.

BRDM: Dieses Fahrzeug stellt für den Comanche kaum eine Bedrohung dar. Seine äußerst leichte Panzerung hält keiner Salve aus Ihrer Bordkanone stand. BRDMs sind sehr beweglich, aber trotzdem mit der Bordkanone gut zu beseitigen.

Ein **BMP** kann Ihrem Comanche schnell gefährlich werden. Er ist mit der Bordkanone jedoch recht leicht zu zerstören. Wenn Sie in Reichweite von BMPs sind, bleiben Sie ständig in Bewegung, sonst werden Sie mit Sicherheit vom Himmel geholt.

Den Panzer **T-80** sollten Sie lieber nicht mit ihrer Bordkanone angreifen, da es damit zu lange dauert, das sehr starke Fahrzeug zu zerstören. Die beste Waffe gegen den T-80 ist die Hellfire. Wenn T-80-Panzer in größeren Mengen auftreten, ist es geschickter, Sie erledigen diese mit einem Artillerie-Angriff - sofern einer zur Verfügung steht.

Die Hellfire bildet die einzig effektive Waffe gegen die **SA-9**. Sie ist zwar nicht so stark gepanzert, aber extrem gefährlich bewaffnet ist, so daß ein Angriff via Bordkanone glatter Selbstmord wäre.

Tunguska Raketenkreuzer greifen Sie am besten ebenfalls mit Hellfires an. Nach zwei Treffern ist das Schiff in Flammen und die Mission geht weiter. Fliegen Sie niemals zu nahe an einen Tunguska Raketenkreuzer heran!

Die Luftwaffe des Gegners

Mit einer Stinger schickt der Comanche einen **Hind** in die ewigen Jagdgründe. Er ist hauptsächlich für den Bodenkampf designt, kann dem Comanche aber durchaus gefährlich werden.

Der **Hokum (Werewolf)** ist die feindliche Variante des Comanche. Er ist für den Dogfight mit anderen Hubschraubern entwickelt worden. Die richtige Medizin gegen Hokums heißt Stinger.

Da haben sich die Grafiker von Comanche die Mühe gemacht, den Heli **Rooivalk** zu rendern, und was machen die Designer? Sie setzen ihn nur ein paar mal im Spiel ein. Mit einer Stinger machen Sie die Arbeit der Grafiker am Hubschrauber endgültig zunichte.

Frogfoot ist ein stark gepanzertes Flugzeug, hauptsächlich für den Bodenangriff. Aber die Frogfoot kann auch dem Comanche schaden. Da hilft nur eins: Fliegen Sie so niedrig wie möglich, und holen Sie die Frogfoot mit zwei Stinger-Raketen runter.

(Patrick Schnorbus/ms)



KOMPLETTLÖSUNG: EARTH 2140, Teil 2

DAS RINGEN UM DIE WELTHERRSCHAFT

Mit dem zweiten Teil (Mission 14, Afrika 4, bis Ende) unserer Earth-Komplettlösung helfen Ihnen die drei Strategen Daniel Schröter, Thomas Kellermann und Fabian Knipp, den Feldzug der UCS zu vervollständigen. In der nächsten Ausgabe der PC Player finden Sie die Lösung aller restlichen Missionen von Earth. Gute Jagd.

Afrika

In **Level 4** drücken Sie sofort zu Missionsbeginn die Taste »R«, um Unterstützung anzufordern. Daraufhin bekommen Sie Tiger Assaults und Spider geliefert. Dann errichten Sie Ihre Basis folgendermaßen: Hauptgebäude, Kraftwerk, Forschungszentrum sowie Fahrzeugfabrik. In der Zwischenzeit steuern Sie Ihre Verstärkung Richtung Basis, um sie zu verteidigen. Beeilen Sie sich mit der Produktion von zehn Tiger Assaults, vier oder fünf Spidern und entsprechend vielen Shadows. Die Assaults beziehen am westlichen Rand der Basis Stellung, um die angreifenden gegnerischen Truppen sofort abzufangen. Nun begeben Sie sich an den Bau eines Flugsteuerzentrums, einer Mine und einer Raffinerie. Die Mine plazieren Sie unten rechts im Einsatzgebiet, die Raffinerie ganz in die Nähe der Mine. Danach gehen die Heavy Lifter aus dem Flugsteuerzentrum an die Arbeit. Produzieren Sie etwa acht Hellwind Bomber und greifen Sie damit das ballistische Kontrollzentrum und das Forschungszentrum der ED an. Diese befinden sich ganz rechts oben auf der Karte. Schicken Sie in **Level 5** die Kampfeinheiten schnellstmöglich zu den MCUs. Sie müssen unbedingt das Hauptgebäude erhalten. Auf Ihrer Karte findet sich ein Plateau, auf dem weitere Einheiten warten. Führen Sie Ihre MCUs dorthin. Tarnen Sie Ihre Armee mit Shadows und fordern Sie Unterstützung an, da sich eine Übermacht an ED-Panzern ganz in Ihrer Nähe befindet. Sichern Sie mit dem Nachschub zusätzlich Ihre Basis ab, die Sie jetzt ausbauen sollten. Schicken Sie in Ihre Gebäude einige Roboter zur Absicherung. Bauen Sie statt den beliebten Little Eye-Türmen lieber Spider, da sich diese tarnen können. Mit dem Bau von Spider 1, 2 und Tiger Assaults sichern Sie die Zugänge zu Ihrer Basis ab. Stellen Sie ein Himmelfahrtskommando, bestehend aus rund fünf Spidern und einem Shadow zusammen. Diese werden nach oben aus der Basis und dann nach Osten geschickt. Schießen Sie alles nieder, was Ihnen im Weg steht. Minen und Kraftwerke sollten Sie aber verschonen.

Produzieren Sie anschließend zwei oder drei Raffinerien sowie ein Flugsteuerzentrum. Jetzt werden Heavy Lifter benötigt, um die feindlichen Minen auszubeuten. Passen Sie gut auf die Heavy Lifter auf, damit sie nicht abgeschossen werden. Senden Sie eine weitere Armee aus, die durch Shadows getarnt nach Südwesten vorstößt. Sie werden dort eine andere Basis der ED entdecken. Zerstören Sie alle Verteidigungen, und nehmen Sie die restlichen Gebäude ein. In der eingenommenen Fahrzeugfabrik sollte man jetzt schwere Panzer bauen, welche zur Verteidigung der Gebäude genutzt werden. Nach dem gleichen Schema sind die



Eine ED-Mine unter Beschuß: Die Banthas des Gegners fliehen schon.

Basen im Südosten, im Nordwesten und im Nordosten zu überfallen.

Skandinavien

Nach dem gleichen Strickmuster wie die vorherigen Missionen wird auch im skandinavischen **Level 1** verfahren: Bauen Sie zuerst Ihre Basis wie üblich aus und sichern sie ab. Alle Gebäude werden zusätzlich mit Silver-Einheiten voll besetzt. Auf Ihren Hafen müssen Sie besonders gut aufpassen und ihn mit Bodentruppen schützen. An der Küste bauen Sie das Hafen-MCU aus. Mine und Raffinerie können Sie übrigens bestens im Norden aufbauen, wenn Sie dort ein paar Bäume fällen. Plazieren Sie an den Ausgängen Ihrer Basis unbedingt schwere Einheiten. Ihr Hafen sollte zunächst eine Massenproduktionsstätte für U-Boote werden. Bauen Sie nun mindestens sieben Spider und WTP100. Damit attackieren Sie die Insel im Westen der Karte. Die WTP100 mit den aufgeladenen Spidern begeben sich zur Insel und vernichten sofort die Panzer. Kümmern Sie sich persönlich um die restlichen Einheiten. Nun stellen Sie eine weitere Armee auf mit je circa zehn Tiger Assaults und Spidern -plus jenen Einheiten, die vom Angriff auf die Insel übrig sind. Greifen Sie die feindlichen Basen (Südosten, Nordosten) an. Währenddessen läuft die Produktion von Tiger Assaults und Spider weiter. Wenn möglich, übernehmen Sie den Hafen im Nordosten.

Sichern Sie Ihre Basis in **Level 2** schleunigst ab, da Sie für Angriffe schlecht zu verteidigen ist. Bauen Sie notwendige Gebäude, über die Sie derzeit noch nicht verfügen. Im Anschluß sorgen ein paar Banthas für Bares. Bauen Sie damit eine Mammut-Armee auf. Diese sollte wenigstens aus 20 Tiger Assaults und 15 Spidern bestehen. Streifen Sie damit durch die Landschaft und zerstören Sie alles, was Ihnen auf dem Weg gen Westen begegnet. Nach einem weiteren Ausbau der Armee wird es wohl kein Problem geben, die ED-Basis im Nordwesten dem Erdboden gleich zu machen.

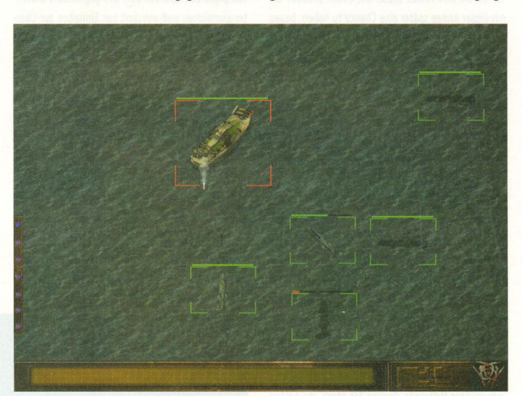
Level 3: Diese Mission ist für Z-Strategen wie geschaffen: Sie müssen schnell vorgehen und gute Reflexe beweisen. Basis aufbauen, geschickt verteidigen und Tiger Assaults nebst Spider-2-Einheiten auflegen, lautet die bekannte Devise. Die Offensivgruppe schicken Sie nach Westen, wo sie alles zerstören. Im Norden der Karte gibt es obendrein noch eine Menge zu erledigen. Mit einer Übermacht an Einheiten sollte das jedoch kein Problem sein.

Der schnelle Basisausbau in **Level 4** muß unbedingt je ein Forschungszentrum, Fahrzeugfabrik, Roboterfabrik und ein Flugsteuerzentrum enthalten. Danach sollten Sie sämtliche Silver-Einheiten innerhalb der Basis plazieren, da die ED hier noch häufiger versuchen wird, Gebäude zu übernehmen. Alle übrigen Einheiten sind etwas weiter östlich zu postieren, denn dort fangen Sie die ED-Einheiten am besten ab. Neben weiteren Kampfeinheiten sind Big Eye-Türme nützlich. Heavy Lifter helfen, um nicht in Geldnot zu geraten. Anfangs müssen Sie sich vollkommen auf die Defensive konzentrieren. Sichern Sie Ihre Basis gegen Luftangriffe ab und stellen Sie am Nordausgang möglichst viele schwere Einheiten auf. Ziehen Sie dafür aber auf keinen Fall Truppen von den anderen Zugängen ab. Wenn die Verteidigung steht, stellen Sie die übliche Tiger-Spider-Armee auf, um die ED aus diesem Level zu verbannen. Im Süden gibt es Verteidigungstürme zu zerstören. Während Ihres Angriffs müssen Sie immer weitere Einheiten zur Unterstützung heranführen. Nach diesem Kampf marschieren Sie mit Ihrem Angriffstrupp weiter nach Nordosten, dann nach Süden. Dort befindet sich eine Basis der Eurasischen Dynastie, die ausradiert werden muß – bis auf das Hauptgebäude, welches Sie einnehmen. Etwas weiter südwestlich liegt die nächste Basis der ED. Verfahren Sie mit ihr in gleicher Manier. Damit wäre diese Mission erfolgreich beendet.

Level 5: Befestigen Sie als erstes Ihre Basis. Glücklicherweise haben Sie viele Einheiten zur Verfügung. Um Luftangriffe abzuwehren, stellen Sie die passend innerhalb der Basis auf, die übrigen am einzigen Zugang. Wieder einmal erweisen sich Big Eyes als hilfreich. Der weitere Ausbau der Basis, die Sicherung des Geldflußes



Ein Hellwind kann sehr effektiv gegen Gebäude vorgehen – vor allem bei fehlender Verteidigung.



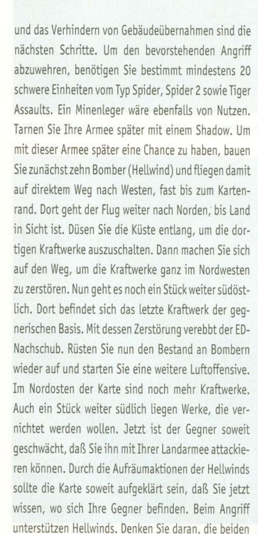
Ihre U-Boot-Flotte hat nur gegen das KT30 eine Chance, wenn sie geschlossen angreift.



Die HT34J lassen sich gut als Vortrupp beim Angriff auf Basen einsetzen.



Daher sollte man besser nicht Roboter produzieren.



und das Verhindern von Gebäudeübernahmen sind die nächsten Schritte. Um den bevorstehenden Angriff abzuwehren, benötigen Sie bestimmt mindestens 20 schwere Einheiten vom Typ Spider, Spider 2 sowie Tiger Assaults. Ein Minenleger wäre ebenfalls von Nutzen. Tarnen Sie Ihre Armee später mit einem Shadow. Um mit dieser Armee später eine Chance zu haben, bauen Sie zunächst zehn Bomber (Hellwind) und fliegen damit auf direktem Weg nach Westen, fast bis zum Kartenrand. Dort geht der Flug weiter nach Norden, bis Land in Sicht ist. Düsen Sie die Küste entlang, um die dortigen Kraftwerke auszuschalten. Dann machen Sie sich auf den Weg, um die Kraftwerke ganz im Nordwesten zu zerstören. Nun geht es noch ein Stück weiter südöstlich. Dort befindet sich das letzte Kraftwerk der gegnerischen Basis. Mit dessen Zerstörung verebbt der ED-Nachschub. Rüsten Sie nun den Bestand an Bombern wieder auf und starten Sie eine weitere Luftoffensive. Im Nordosten der Karte sind noch mehr Kraftwerke. Auch ein Stück weiter südlich liegen Werke, die vernichtet werden wollen. Jetzt ist der Gegner soweit geschwächt, daß Sie ihn mit Ihrer Landarmee attackieren können. Durch die Aufräumaktionen der Hellwinds sollte die Karte soweit aufgeklärt sein, daß Sie jetzt wissen, wo sich Ihre Gegner befinden. Beim Angriff unterstützen Hellwinds. Denken Sie daran, die beiden Häfen und das Kontrollzentrum einzunehmen.

Eurasien

Gleich zu Beginn von **Level 1** geht es um die Heimatverteidigung. Während Sie die Gebäude mit Silver-Einheiten besetzen, versuchen Sie die Luftangriffe mit Tiger Assaults abzuwehren. Nun bauen Sie Ihre Basis aus. Nutzen Sie dabei auch Big Eyes. Wieder einmal empfiehlt es sich, mit Hellwinds zuerst die ED-Kraftwerke zu zerstören. Ist dies vollbracht, steht ein Landangriff bevor. Mindestens fünf Spider, vier Spider 2 und ein Miner werden benötigt. Den Fahrzeugen geben Sie circa fünfzehn Silver Einheiten mit. Die Luftkissentransporter bringen alle Einheiten nun in den Nordteil der Insel. Sofort schicken Sie die Transporter wieder zur Basis. Vorsichtig rücken die Truppen weiter vor. Bei den anschließenden Kämpfen um die feindliche Basis müssen Sie entweder immer neue Truppen von Ihrer Basis zum Kampfgebiet entsenden oder das gegnerische Biocenter einnehmen und von dort aus Einheiten zur Übernahme der Fahrzeugfabrik sowie der Mine mit Raffinerie produzieren. Derart geschwächt, ist die ED in dieser Mission kein allzu ernster Gegner mehr. Bauen Sie jetzt noch einmal dieselbe Menge an Einheiten, um damit die übrigen ED-Einheiten und Gebäude zu vernichten. Im Westen liegt das einzunehmende Kontrollzentrum.

Level 2: Sofort zu Beginn drücken Sie die Taste R und holen sich damit Unterstützung. Befestigen Sie Ihren Stützpunkt mit Tiger Assaults, um Luftangriffen entgegenzuwirken. Stellen auch Sie Einheiten an den Zugängen zu Ihrer Basis auf, ansonsten wird die ED bald Ihre Basis einnehmen. Darüber hinaus besetzen Sie Ihre Gebäude mit Silver-Einheiten. Errichten Sie Big Eye Befestigungstürme in der Basis und an den Zugängen. Bauen Sie nun Spider und Tiger-Assaults, tarnen Sie die Einheiten mit Shadows. Fertigen Sie MCUs für eine Raffinerie und für eine Mine. Schicken Sie die MCUs zusammen mit den Spider und den Tiger Assaults nach Westen, wo Sie Mine und Raffinerie gut plazieren können. Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, mit der Produktion von weiteren Silver-Einheiten sowie von Heavy Liftern zu beginnen. Mit Ihrer Angriffsarmee klären Sie nun das Gebiet weiter auf und sichern es ab. Indes stellen Sie eine weitere Armee auf, die etwa dreimal so stark sein und mindestens fünf Spider 2 enthalten sollte. Führen Sie diese Armee aus dem Nordausgang nach Nordwesten. Dort liegt die eurasische Basis. Um sie zu vernichten, wird sicherlich Nachschub benötigt. Nach der Zerstörung klären Sie mit Hellwind-Bombern den Rest der Karte auf, jagen die übrigen Gegner und zerstören die ED-Basis.



Ein übliches Bild bei Earth: Wir greifen eine mächtige Basis an ...

Das richtige Rezept dieses **Levels 3** heißt, immer defensiv bleiben und stur das Missionsziel erfüllen. Bauen Sie ständig neue Einheiten und wehren Sie die Angiffe der ED ab. Bauen Sie Shadows und Tiger Assaults und sichern Sie damit die Basis. Besetzen Sie die Gebäude mit Silver-Einheiten. Weiterhin haben Sie die Erlaubnis, Unterstützung anzufordern. Wenn die ersten Angriffe abgewehrt sind, produzieren Sie Spider und Spider 2. Mit einer schlagkräftigen Armee marschieren Sie nach Nordosten, um die dortige ED-Basis aufzureiben. Wo die Basis der Dynastie war, errichten Sie nun Ihre eigene zweite Basis. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um Ihre Minen zu bauen.

Level 4: Spider und Tiger Assaults sorgen für eine effektive Verteidigung. Wie gehabt, besetzen Silver-Einheiten die Gebäude. Stellen Sie Shadows rund um die Kampfeinheiten auf. Es ist sehr ratsam, die Karte aus der Luft zu erkunden. Haben Sie die Basen des Feindes entdeckt, schießen Sie mit dem Plasmablast auf die Kraftwerke. Mit einigen Spidern, Tiger Assaults und Shadows geben Sie dem Gegner für diese Mission den letzten Rest.

In **Level 5** schützen Sie zuerst einmal Ihre Basis. Holen Sie sich Unterstützung. Es gilt, Luftangriffe abzuwehren. Ständig sollten neue Einheiten für die Defensive in Produktion sein. Shadows sind auch in dieser Mission unentbehrlich. Mit mehr als je fünf Spidern, die von zwei bis drei Tiger Assaults unterstützt werden, rücken Sie vorsichtig nach Nordosten vor. Dort ist eine der letzten ED-Basen. Bis auf die Fabrik, die Raffinerie, die Mine und das Kraftwerk zerstören Sie dort alles. Die verschonten Gebäude übernehmen Silver-Einheiten. Mit Heavy Liftern kümmern Sie sich um die Rohstoffversorgung. Luftaufklärer erkunden das Gebiet, um anschließend die vier weiteren ED-Basen mit dem Plasmablast zu zerstören. Bauen Sie noch einige Spider und vernichten Sie damit den Rest. Ist die Karte erst einmal aufgeklärt, sollte es keine Probleme machen, die Mission siegreich abzuschließen. **(rm)**



Ein seltenes Bild in Earth: Der Gegner ist chancenlos unterlegen.

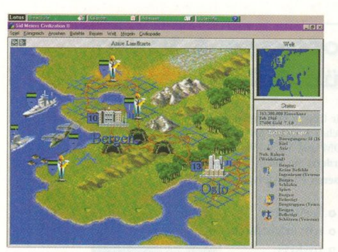
Klein & fein

Civilization 2

Holger Peters hat uns zu dem nun nicht mehr ganz aktuellen Strategie-Hit von Sid Meiers einen nützlichen Tip zugesandt.

Hinter dem unscheinbaren Luftstützpunkt verbirgt sich ein ungeahntes Potential. Eine solche Einheit kann einen Geländequadranten auf gleiche Weise verbessern wie die Kombination aus Eisenbahngleisen und Farmlandverbesserungen. Zudem kann ein Luftstützpunkt um einiges schneller gebaut werden. Am besten ist es, Sie bauen diese Befestigungsanlage auf einem Quadranten, auf dem sich noch Bergwerke befinden. Somit wird sowohl die Schild- als auch die Nahrungsproduktion wesentlich gesteigert. Ein weiterer Vorteil wäre, daß Sie dadurch auch im zerklüfteten Gebirge Nahrungsmittel erzeugen können. Dies kommt natürlich nur einer Stadt zugute.

Ein auf diese Weise mit Luftwaffenstützpunkten zugepflasterter Kontinent macht zwar den sinnvollen Einsatz von Flugzeugen nahezu unmöglich, das ist aber in der Defensive durchaus praktisch. In der Pampa ist dies nur sinnvoll als Flugplatz.



Das »A« unterhalb von Bergen signalisiert den neuen Flugplatz.



Und so wirkt sich der Feldflugplatz (links) bei den Stadtressourcen positiv aus.



Wo der schwarze Drache angreift, bleibt kein Grashalm mehr stehen.

Heroes of Might & Magic 2

Es ist wahrlich kein leichtes Unterfangen, mit Ihren Helden Burgen und Dörfer zu erobern. Damit Sie garantiert jeden Kampf gewinnen, haben wir für Sie redaktionsintern drei äußerst hilfreiche Cheats zusammengesucht. Geben Sie die Codes einfach während des Spieles ein. Mehr in der nächsten Ausgabe.

Code	Wirkung
911	Sie gewinnen das Szenario sofort
1313	Ihre Charaktere verlieren das Szenario
32167	Der aktivierte Held darf von nun an fünf Drachen mit sich führen

Bei einem solch großen Gegner sind unsere Cheats bestimmt hilfreich.

MDK

Es ist nicht ganz einfach, Kurt an den Horden des Feindes vorbei durch die dunklen Kanäle zu schleusen. Aus diesem Grund hat uns Sebastian Reinke ein paar Cheats zugeschickt. Leider sind diese Schummeleien nur einmal pro Level anwendbar.

Code	Wirkung
healme	Volle Lebensenergie
ineedabiggun	Superschnellfeuer-Kanone
iliketolob	Mörser

Extreme Assault

Damit keine extremen Schwierigkeiten bei Extreme Assault auftauchen, offenbarten nun die Programmierer folgende Cheats. Im Hauptmenü aktivieren Sie den Mogel-Modus, indem Sie »levelx « eingeben (Leerzeichen nach dem Wort nicht vergessen). Nach korrekter Eingabe ertönt ein akustisches Signal zur Bestätigung.

Cheat	Wirkung
ALT 1	Volle Munition
ALT 2	Upgrade der gewählten Waffe
ALT 3	Aufladen der Energie
ALT 4	Unverwundbar
ALT 5	Missionsgrenzen werden aufgehoben
ALT 6	Mission erfüllt
ALT 7	Gegner deaktivieren
ALT 8	Wechselt in den Helikopter
ALT 9	Wechselt in den Panzer
ALT 0	Aktiviert für kurze Zeit den Turbo-Modus

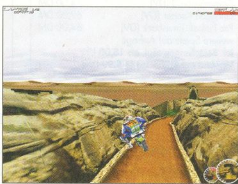


Deutliche Hilfen versprechen die Codes zum Actionspiel Extreme Assault.

Moto Racer

Nach Aufsuchen der Internetadresse zu Moto Racer *http://www.cheatzone.com/hints/motorace.htm* luden wir uns folgende, lustige Cheats herunter. Sie geben sie einfach bei der Namenseingabe ein. Sobald der Code eingetippt wurde, verschwindet die Schrift, und Sie geben nocheinmal einen Cheat oder Ihren richtigen Namen ein.

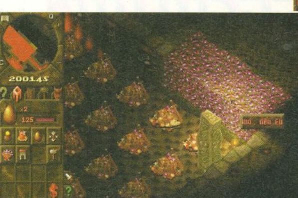
Code	Wirkung
CDNALSI	Es sind alle Strecken verfügbar
CTEKCOP	Die Motorräder schrumpfen auf ein winziges Maß zusammen.
CESREVER	Sie fahren alle Kurse rückwärts



Ob dieses kleine Motorrad den riesigen Sprung wohl aushält?

Dungeon Keeper

Da Bullfrogs neuester Geniestreich an manchen Stellen durchaus schwer sein kann, haben wir hier für Sie ein kleines Sammelsurium an hilfreichen Tips aus dem Internet zusammengestellt: (http://www.happypuppy.com/lordsloth/cheats/strategy/dk.txt)



Diese drei Edelsteinquadranten »fördern« unendlich viel Geld zu Tage.

In den meisten Gefechten von Dungeon Keeper geht es heiß her. Was wäre da sinnvoller, als eine gefährliche Riesenkrake auf Ihrer Seite?

1. Und ewig lockt das Geld

Sie sollten auf keinen Fall den Fehler machen, den ungeheuren Spielwert des Geldes zu unterschätzen. Es taucht in Dungeon Keeper in Form von Gold oder Edelsteinen auf. Wenn Sie eine Goldader entdecken, so ist es empfehlenswert diese von Ihren Imps »freizulegen«. Damit ist gemeint, daß die Imps das Goldvorkommen umbuddeln, so daß sie nachher den Schatz von jeder Seite abtragen können. Nachdem dies geschehen ist, tragen die kleinen Helferchen die schmucken Steinchen schneller ab. Da maximal drei Imps an einer Stelle arbeiten können, sollten Sie so viele wie nur möglich auf die Diamanten- oder Goldader ansetzen.

2. Mörderisches Training

Der Trainingsraum ist doch eine feine Sache, da dort die Kreaturen ihre Fähigkeiten entscheidend verbessern. Je länger ein Monster sich in diesem Raum stählt, desto höher fallen zum Beispiel die Hitpoints aus. Es ist erfreulich, daß einige Kreaturen nach geraumer Zeit in die nächsthöhere Lebensform mutieren. So verwandelt sich der »Demon Spawn« in Level 10 in einen furchteinflößenden Drachen.

3. Fallen für Imps

Fallen sind gefährlich und können dem einen oder anderen Monster das Leben kosten. Was wäre da einfacher, als einen Imp mitten auf diese extrem gefährliche Stelle laufen zu lassen. Nachdem auf diese Weise so manches Helferlein den Tod gefunden hat, wird die Falle außer Kraft gesetzt, und Ihre Kreaturen laufen unbehelligt hindurch.

Falls Ihre Monster einmal einen gegnerischen Raum angreifen wollen, so öffnen Sie zuerst die Tür. Ist dies getan, vernichten Sie die angreifenden Feinde und setzen Sie Fallen in einer geraden Linie vom Eingang weg. Wenn Sie nun einen Zauberer direkt vor das feindliche Zimmer stellen, sollten die gegnerischen Geschöpfe diesen Magier angreifen. Nun postieren Sie einfach den Zauberer hinter die letzte Falle und die »Bösen« werden von einem Hinterhalt in den anderen laufen.

4. Tempelkrake

Es ist wirklich erstaunlich, wie sich die sonst so faulen Bewohner Ihres Dungeons von einem Tempel motivieren lassen. Wenn Sie ein solches »Gotteshaus« in der Größe von neun Quadraten neben einen See bauen, ist es gut möglich, daß eine Krake sich zu Ihrem Dungeon hingezogen fühlt.



Sieh an, sieh an. Welch schöne Räume.

Ein weiterer angenehmer Vorteil des Tempels ist folgender: Opfern Sie mehrere Imps, so werden die Götter milde gestimmt, und in Folge dessen sinken die Preise der kleinen Diener.

5. Intensive Zaubersprüche

Der Kampf gegen einen oder mehrere Helden kann sich für Sie positiv auswirken, wenn Sie Zaubersprüche effizient in das Kampfgeschehen mit einbeziehen. Öffnen Sie einfach das Gefechtsfenster, und betätigen Sie bei der Ausführung des Spells die linke Maustaste. Der Spruch erfährt somit einiges an Kraft – leider steigen die Kosten auch proportional an.

6. Überlaufende Feinde

Es ist mehr als sinnvoll sich ein Gefängnis zu bauen. Wenn Sie dort feindliche Kreaturen eingesperrt haben, bleiben Ihnen zwei Optionen. Erstens können Sie diese verhungern lassen, um an Skelette zu kommen, die sich Ihrer Armee anschließen. Sie dürfen die Gefangenen auch foltern. Da Skelette nicht die besten Krieger sind, bevorzugen Sie die zweite Möglichkeit. Durch die grausamen Folterrituale ist es gut möglich, daß die gegnerischen Wesen sich zu Ihnen gesellt. Es ist jedoch unumgänglich, daß Sie das zu folternde Monster vorher ordentlich aufpäppeln und versorgen.

Ein kleiner Tip zu schlechter Letzt

Schicken Sie den »Demon Lizard« in die Bibliothek, da dieser Bösewicht in der Lage ist – wie die Magier – Zaubersprüche zu erforschen. (ps)

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihrem Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.



SCSI nachrüsten

Ich möchte mir in nächster Zeit einen SCSI-Controller und dazu passend eine SCSI-Festplatte anschaffen. Gibt es eine Möglichkeit, in irgendeiner Weise meine alte EIDE-Festplatte noch weiter zu benutzen?

(Carsten Wenzel)

Nachträglich eine Rechnerkonfiguration mit einem SCSI-System zu erweitern, dem steht nichts im Wege – vorausgesetzt, es gibt noch einen freien Interrupt und einen ungenutzten DMA-Kanal. Die EIDE-Platte können Sie weiterhin betreiben, jedoch muß diese – wie bisher – als Bootplatte dienen. Mit der SCSI-Festplatte zu booten und trotzdem auf die EIDE-Platte zugreifen zu können, ist bei PC-Systemen nicht vorgesehen.

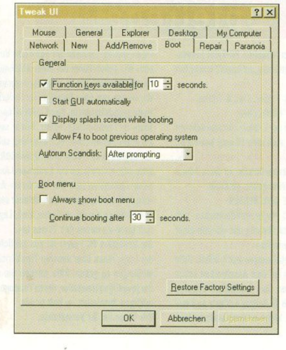
Booten ohne Windows

Auf meinem Rechner sind DOS 6.22 und Windows 95 installiert. Wie schaffe ich es – ohne das Boot-Menü aufzurufen – die alte DOS-Version automatisch zu booten? Erst danach möchte ich Windows 95 mit der Eingabe von »WIN« starten. ***(Kai Wagner)***

So einfach, wie Sie sich das wünschen, funktioniert es nicht. Doch können Sie DOS (die Win-95-Version) booten, ohne daß anschließend Windows automatisch hochfährt. Dazu müssen Sie die Datei »C:\MSDOS.SYS« bearbeiten, nachdem Sie Windows 95 gebootet haben.

Geben Sie in der DOS-Box den Befehl »ATTRIB -S -H -R C:\MSDOS.SYS« ein. Rufen Sie dann diese Datei mit »EDIT MSDOS.SYS« auf. In den ersten Zeilen finden Sie den Eintrag »BootGUI=1« – ändern Sie ihn auf »BootGUI=0« (wenn die Anweisung nicht vorhanden sein sollte, fügen Sie diese ein). Am Ende der Datei (nach den mit dem »x«-Zeichen gefüllten Zeilen) sorgen die Einträge »BootKeys=1« und »BootDelay=10« dafür, daß das Bootmenü automatisch für zehn Sekunden angezeigt wird. Nachdem Sie den Editor verlassen und die Datei MSDOS.SYS unter gleichem Namen gespeichert haben, schützen Sie diese Datei noch mit »ATTRIB +S +H +R C:\MSDOS.SYS«. Benutzen Sie sicherheitshalber keinen Windows-Editor, da dieser Sonderzeichen »verdrehen« kann, so daß DOS nachher unter Umständen die Datei falsch interpretiert.

Einfacher geht das Ganze mit »Tweak UI« in der Version 1.1 – dieses Tools bietet noch viel mehr Einstellungen als die herkömmliche Systemsteuerung. Erhältlich ist dieses Utility im Internet unter http://www.microsoft.com/windows/windows95/info/. Nach erfolgreicher Installation gliedert es sich in die Windows-Systemsteuerung ein.



Unter dem Karteireiter »Boot« ist mit dem Utility »Tweak UI« das Boot-Verhalten von Windows 95 beeinflußbar.

Zuviel des Takts

Vor kurzem hörte ich, daß es sinnvoll sei, den externen Takt auf 75 MHz beziehungsweise 83 statt 66 MHz zu steigern, ohne besondere Risiken einzugehen. Mein Board unterstützt diese Taktraten. Was haltet ihr davon? Und wie soll ich den Prozessor übertakten, mit 75 mal 3 (225 MHz) oder 83 mal 3 (249 MHz)?

(Reinhard Dörr)

Mit der Kombination 75 mal 3 wird der Prozessor nicht übertaktet, doch der PCI-Bus schon. Wenn sich mehrere PCI-Karten in Ihrem System befinden, könnte es Ärger geben – da hilft nur ausprobieren. Vor einem Übertakten des Prozessors raten wir jedoch ab. Auch wenn viel Wärmeleitpaste und ein sehr guter Lüfter zum Einsatz kommen, kann der Prozessor irgendwann seinen Geist aufgeben. Wenn in den ersten Wochen alles gut geht, muß das nicht heißen, daß es auch später keine Schwierigkeiten gibt. Also – Finger weg von der Übertaktung!

CD und Maus im DOS-Modus

Wie kann ich von Windows den DOS-Modus starten, während dabei der DOS-Treiber für das CD-ROM-Laufwerk oder der Maus-Treiber geladen wird? Muß ich die Treiber schon beim Start meines Computers in der AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS angeben?

(Felix S.)

In der Batch-Datei »DOSSTART.BAT« stehen die Befehle, die beim Start im DOS-Modus aufgerufen werden. Diese Batch-Datei steht im Windows-Verzeichnis. Der Befehl zum Laden des CD-ROM-Treibers kann zum Beispiel so aussehen:

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10

Tragen Sie in der Batch-Datei DOSSTART.BAT auch Ihren Maus-Treiber ein. Wenn Sie den CD-ROM-Treiber in der AUTOEXEC.BAT aktivieren, läuft das CD-ROM-Laufwerk unter Windows 95 nur im Kompatibilitätsmodus, und der bremst die Geschwindigkeit.



Langsam trotz MMX?

Seit Anfang dieses Jahres besitze ich einen Pentium/200 mit MMX. Ich bin sehr zufrieden damit – aber mit Programmen in High-Color, insbesondere dem PC-PLAYER-Direct3D-Benchmark, habe ich immer noch Probleme (6 FPS). Im Internet las ich, daß MMX Direct3D beschleunigt. Aber wie aktiviere ich diese Beschleunigung? *(Martin Malzer)*

Unser PCP3DBench unter Windows ist nur sinnvoll auf Systemen einzusetzen, die mit einer 3D-Grafikkarte ausgestattet sind. Der von Ihnen ermittelte Wert von sechs Bildern pro Sekunde läßt erkennen, daß Sie keine 3D-Grafikbeschleunigerkarte besitzen. Oder Sie haben sich in unserem Benchmark bei der Wahl des Direct3D-Treibers vertan. Dort sollte »Direct HAL« ausgewählt sein. Die Pentium-Prozessoren mit MMX-Erweiterung arbeiten alle herkömmlichen Befehle geringfügig schneller ab als die Vorgänger ohne MMX. Doch auch wenn Direct3D mit einer MMX-CPU ein wenig flinker ist, ohne Hardware-Unterstützung geht bei Direct3D gar nichts.

Festplatten im Kompatiblitätsmodus

Mein Disketten- und Festplattenlaufwerks-Controller benutzen den gleichen E/A-Bereich (03F6), das heißt, der Diskettencontroller arbeitet einwandfrei, aber der E/A-Bereich 03F0-03F7 läßt sich von Windows nicht verstellen. Auch wenn ich einen oder beide Controller aus dem Gerätemanager entferne, installieren sich diese bei einem Neustart nochmal, und es bleibt alles beim Alten. Seitdem sind alle Laufwerke im MS-DOS-Kompatiblitätsmodus. Ein weiterer Lauf mit der Hardware-Erkennung hat auch nichts genutzt. Dieser Fehler trat nach dem Einbau einer Netzwerkkarte auf. Man sagte mir, daß dies an meinem BIOS liegen könnte. Wenn das der Fall ist, woher bekomme ich eine neue Version? *(Rainer Gietl)*

Zuerst einmal müssen Sie überprüfen, ob wirklich die Netzwerkkarte schuld ist. Also entfernen Sie die zunächst wieder aus dem Rechner. Wenn es dann immer noch Schwierigkeiten gibt, sollten Sie den Rechner im sogenannten »Abgesicherten Modus« starten. Diesen wählen Sie, indem Sie während des Bootens die F8-Taste drücken, so daß das Boot-Menü von Windows 95 erscheint. In diesem Modus entfernen Sie im Gerätemanager alle Treiber, die den Disketten-Controller, den Festplatten-Controller sowie die Netzwerkkarte betreffen. Nach einem erneuten Start von Windows müßte alles wieder in Ordnung sein – hoffentlich. Wenn Sie dann wieder die Netzwerkkarte installieren, stellen Sie sicher, daß Sie die aktuellen Treiber einsetzen. Wenn es immer noch nicht klappt, könnte der Hinweis vielleicht richtig sein, daß das BIOS Ihres Rechners für die Misere verantwortlich ist. Es gibt Karten, die in Verbindung mit manchen BIOS-Versionen Ressourcen falsch anmelden, ohne daß dies Windows 95 als Konflikt erkennt. Das BIOS bekommen Sie meist nicht vom BIOS-Entwickler (zum Beispiel Award), sondern vom Motherboard-Hersteller. Die Internet-Adresse von Asus lautet beispielsweise http://www.asus.com.tw/. Doch ein Update des Rechner-BIOS sollte nur die letzte auszuprobierende Variante sein.

Im »Abgesicherten Modus« können Sie im Geräte-Manager sicherer die Treiber entfernen.

Windows ohne Joystick

Als ich letztens versuchte, ein Spiel unter Windows 95 zu installieren, kam keine Abfrage nach meinem Gamepad. Woran könnte das Problem liegen? *(Hermann Riedt)*

Als erstes sehen Sie in der Systemsteuerung von Windows 95 nach. Wenn dort kein Joystick-Symbol aufgeführt ist, erkennen die meisten Windows-Spiele den Joystick nicht. Wenn es vorher funktioniert hat, ist wohl aus irgendeinem Grund der Treiber für den Gameport deaktiviert. Klicken Sie in der Sytemsteuerung auf »System«, und wählen Sie den Karteireiter »Geräte-Manager«. Unter »Audio-, Video- und Game-Controller« sollte ein Eintrag für »Gameport-Joystick« vorhanden sein. Ist er das, überprüfen Sie bei »Eigenschaften«, ob der Treiber deaktiviert wurde. Wenn kein Eintrag vorliegt, und Sie sicher sind, daß Ihr System ein Gamport bietet (fast auf jeder Soundkarte zu finden), dann installieren Sie den Treiber über »Hardware« in der Systemsteuerung. Wählen Sie »Nein« bei der Frage, ob nach der neuen Hardware gesucht werden soll. In dem sich öffnenden Listenfeld wählen Sie »Audio-, Video- und Game-Controller« . Dort suchen Sie den Eintrag »Microsoft/Gameport-Joystick« und bestätigen die Installation. Dann sollte das Spiel auch wieder einwandfrei das Gamepad erkennen.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ▶ PCgo! ohne CD nur DM 52,80
- ▶ PCgo! mit CD nur DM 103,20

eType?
emote?
MMX?
SCSI?
DMA?
HTML?
DirectX?
Internet?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen ❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

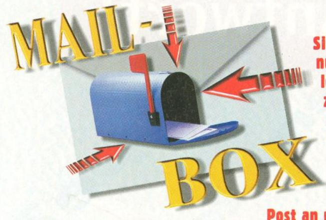
❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPP70

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu. Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

Militärische Hofberichterstattung?

Zu den Artikeln »Pack den Tiger in den Tank« und »iF-22« in PC Player 9/97: Klasse, jetzt darf ich nicht nur in Phantasie-Welten auf Monsterjagd gehen, sondern mit Hilfe von Novalogic auch in den hyperrealen Krieg ziehen. Da kommt richtiges Fronteinsatz-Gefühl auf, wenn Golfkriegs-Veteran Major Smith dafür sorgt, daß nicht nur »Dynamik und Physik eines Panzers«, sondern auch »das Gefühl, in einem echten Gefecht zu sein« voll rüber bringt. Auch die Waffen entsprechen bis auf den Millimeter ihren realen Vorbildern. Was in der realen Welt »zwei Millionen US-Dollar« kostet, kann sich das aufstrebende Computerkid für rund 80 Mark in das eigene Wohnzimmer holen. Das Beste ist aber: In diesen »Simulationen« fließt nicht ein Tropfen Blut.

Das kennen wir schon von der Golfkriegs-Berichterstattung, doch nun können wir uns in hochauflösender Voxel-2-Grafik davon überzeugen: Krieg hat nichts mit Töten zu tun, sondern ist nichts weiter als als ein Ballerspiel. »Ein durschnittlicher Spieler kann sofort loslegen und Dinge abschießen.« Der PC-Player-Leser darf sich freuen: Außer ihm lesen auch hochdekorierte »Mörder« wie Major Greg Smith und Colonel Gerald P. Minetti dieses Blatt. Ich kann mich jedenfalls nicht mit dieser Lesergemeinde identifizieren. Ihr tragt mit diesen hochjubelnden Berichten, die für mich eine militärische Hofberichterstattung sind, zur Kriegsverherrlichung bei. **(Hartmut Gieselmann)**

Colonel Minetti bei der »Armored Fist«-Präsentation: Ist er ein Mörder?

Tolstoi erzählt eine Parabel, in denen Erwachsene einigen Kindern beim Spielen zusehen. Das Spiel heißt »Krieg«, und die Eltern fragen entsetzt: »Warum spielt ihr denn so etwas? Spielt doch einmal Frieden.« Die Kinder schauen sich an. Sie beraten sich, und nach einer Weile fragt eines von ihnen zurück: »Wie spielt man denn Frieden?« Diese Frage zeigt, daß das Problem viel tiefer liegt. Ist der Krieg wirklich der Vater aller Dinge? Manchmal scheint es so zu sein. Auf zehn Ballerspiele kommt vielleicht ein Adventure, Actionfilme locken mehr Zuschauer ins Kino als Historienwerke. Mit fortschreitender Technik werden nicht nur Spezialeffekte immer perfekter, sondern auch alle Arten von Computerspielen. Zum Glück kann jeder Mensch selbst entscheiden, wie er seine Freizeit gestaltet – wir berichten als PC-Spieleheft über den aktuellen Stand der Technik. Ohne hochdekorierte »Mörder« würde vielleicht noch heute in jedem Klassenzimmer ein Führerbild prangen.

Schattenkrieger

In der letzten Ausgabe druckten wir einige kontroverse Briefe zum Action-Schwerpunkt in Heft 7/97 ab. Hier eine Auswahl der nicht weniger kontroversen Antworten.

Lars Eifler besitzt die indizierten Duke und Doom – ich wette, damals hat er keine Leserbriefe wegen zu viel Blut geschrieben. Woher will er denn wissen, daß das Umbringen von »anonymen Pixelklößen« die Hemmschwelle bei Kindern senkt? Diese Doppelmoral (selber spielen, aber anfechten) kann ich nicht begreifen. **(Hans Enzberger)**

Die BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) sollte mal einen Blick auf die Trickfilme werfen, die im Fernsehen laufen. Da werden die Personen mit Bomben in hohem Bogen durch die Luft geschleudert, oder sie fallen aus zehn Metern Höhe und werden dann noch ein paar mal überfahren. In diesen Trickfilmen ist die »Grafik« sogar noch besser als bei Shadow Warrior, ist aber scheinbar nicht beanstandungswürdig. **(Benjamin Bühlmann)**

Wenn es nach Nicolei Rademacher geht, sind alle krank, die Ego-Shooter mögen und programmieren. Ich weiß ja nicht, wie es im restlichen Deutschland zugeht, aber hier in Bayern gibt es eine Institution namens *Eltern*. Drei- bis Zwölfjährige mit eigenem Pentium-PC sind mir zutiefst suspekt – irgendjemand muß die Rechner doch gekauft haben. Es kann nicht Ziel von PC Player sein, fehlende Beaufsichtigung seitens der Erziehungsberechtigten auszugleichen. Das Problem an der Wurzel packen, Nicolei, und nicht Fremde anmachen. Wer jetzt denkt, die Eltern kennen sich mit dem neumodischen Computerzeug nicht aus, dem sage ich: Dann sollen sie es den Kindern nicht kaufen. Mir machen solche Leserbriefe Angst, nicht die 3D-Shooter. Ich als Erwachsener will nicht noch mehr in meinen Rechten eingeschränkt werden. Man kann sich nicht einmal gegen diese Art der Bevormundung wehren, da ja immer die Kinder vorgeschickt werden. Wo seid ihr, ihr Kämpfer für Kinder, wenn das nächste »Betreten verboten«-Schild im Park aufgestellt wird oder es wieder einen Spielplatz weniger gibt? Ach, das gefährdet den Geist eines Kindes nicht? Ja dann ... **(Jörg Moser)**

Interessante Idee: Moralische Ächtung von Gewalt in Computerspielen, um so andere Defizite der Jugendbetreuung zu kaschieren?

Ich finde es ja ehrenwert, daß Volker versucht, das ganze Tam-Tam um die Jugendgefährdung durch Spiele etwas zu mildern, allerdings sollte er doch bei der Wahl seiner Argumente ein bißchen mehr Verstand beweisen. Die dargestellte Gewalt wird

Dunkle Schatten: Shadow Warrior bringt eine Diskussion zu Gewalt in 3D-Shootern in Gang.

nicht dadurch weniger schlimm, daß es in anderen Medien (oder auf der Straße und in der eigenen Familie) ebenfalls Gewalt gibt. Seit Herr Bandura das Phänomen »Modellernen« entdeckt hat, ist klar, daß besonders Kinder auch vom Zuschauen Verhalten lernen.
Natürlich wird an 3D-Actionspielen nicht einfach nur ein Exempel statuiert. Der augenfälligste Unterschied: die Zeit, die man damit verbringt. Man muß schon ganz schön stumpf sein, um sechs oder sieben Stunden auf der Couch zu liegen und blutrünstige Filme zu schauen. Beim Spiel ist das überhaupt kein Problem. Zweiter Unterschied ist die Kontrolle: Die meisten Eltern können sehr wohl zwischen »Braveheart« und »Tierklinik Dr. Basedow« unterscheiden. Das gibt ihnen die Möglichkeiten, den Kindern wenigstens prinzipiell bestimmte Programme vorzuenthalten. Computerspiele kennen nur wenige Eltern gleich gut oder besser als den Fernsehapparat, den dafür mehr als ihre Kinder. Folge: Wildwuchs im Kinderzimmer. Ich bin der Meinung, daß man einem Kind Gewalt nicht vorenthalten soll, kann oder muß. Allerdings muß man dem Kind bei der Verarbeitung des Gesehenen helfen. Ich stolpere gerne durch Dungeons, geniesse die klaustrophobische Stimmung, säge, steche, spalte, schieße – aber meinem achtjährigen Sohn würde ich das nicht so gerne zumuten. **(Marc Hassenzahl)**

Volker wollte nichts beschönigen oder mildern, sondern fragte sich ausschließlich, warum mit zweierlei Maß gemessen wird. Actionfilme ab 18 gibt es für alle sichtbar auch in den Kaufhausregalen, und es gibt nicht wenige Menschen, die den ganzen Tag vor der Flimmerkiste hängen. Die BPjS wird ohne Anraten der Eltern oder einer anderen Person beim Jugendamt gar nicht erst aktiv – wie erklärt das die schärfere Beurteilung von Spielen, verglichen mit Videofilmen, wenn sich die Eltern mit Computern so gut wie gar nicht auskennen?

Ich bin gegen die Art der Indizierung, wie sie heute stattfindet. Gerade bei Kindern reizt ein Verbot mehr, als es schützt, und ein indiziertes Spiel ist auch für Erwachsene schwer zu bekommen. Die meisten Großhändler führen indizierte Spiele gar nicht mehr. Was für Kinder gut oder schlecht ist, müssen die Eltern entscheiden. Eine Kontrolle der Eltern ist aber nicht möglich. Ich bin fast schon der Meinung, daß alle, die Eltern werden wollen, einen Eignungstest ablegen sollten, ob sie für eine so schwierige Aufgabe wie Erziehung überhaupt in der Lage sind. Viele Eltern sind mit ihren Kindern einfach überfordert, ebenso von Computern. Oft sind die Kinder die Systemverwalter und bestimmen, was die Eltern am PC sehen sollen.
Wie ihr euch jetzt am besten verhalten solltet, weiß ich allerdings auch nicht. Ich würde sagen, testet solche Spiele weiter wie bisher. Allerdings sollte der Tester sich selbst beobachten, ab wann er vielleicht ein Ekelgefühl oder eine Hemmung beim Abdrücken verspürt. Außerdem sollte deutlicher vermerkt werden, daß das Spiel nicht fur jeden geeignet ist. **(Stephan Seitz)**

Aus den letztgenannten Gründen verzichten wir auf einen Test von »Chasm«. In diesem 3D-Shooter lassen sich den Feinden nämlich nicht nur die Gliedmaßen abschießen: Sie setzen brummend auch ohne Arme ihren Angriff fort, bis ihnen der Kopf weggeblasen wird. Sorry – irgendwann sind in der Tat die Grenzen des guten Geschmackes erreicht. Auch ein Spiel wie das ältere und mittlerweile indizierte »Rise of the Triad«, bei dem die menschlichen Gegner auf Knien um Gnade betteln, bei einer Verschonung aber wieder auf den Spieler losgehen, hätten heute kaum Chancen, getestet zu werden.

Ich bitte Lars Eifler um eine genauere Definition des Begriffes »Gewaltverherrlichung«, da sich seine mit meiner in keinster Weise zu decken scheint. Für mich zeigen Shadow Warrior und Konsorten zwar sehr explizite Gewalt, enthalten aber keine Phrasen wie »Geh nach draußen und nimm ein paar Zivilisten auseinander.« Erst dann wäre ein Spiel für mich gewaltverherrlichend – wenn es versucht, gewaltorientierten Spielinhalt mit der Realität zu verbinden. Die Meinungen über Spiele dieser Art gehen nun einmal weit auseinander. Ich habe auch Spaß mit diesen Spielen und hole trotzdem nicht jeden Abend die Kettensäge aus dem Keller und gehe auf Passantenjagd – eben weil ich sehr wohl zwischen Realität und Spiel unterscheiden kann.
Genauso unglaubwürdig wirkt die Aussage, daß Nicolei Rademacher »nach dem Anspielen regelrecht geschockt war«. Die Bildschirmfotos zeigen klar, daß Shadow Warrior kein »Tetris« ist. Das Spiel ist auch nicht »gewalttätig«. Das ist nämlich nur der, der selbst physische oder psychische Gewalt ausübt. Der Mensch, der hinter diesem Spiel steckt, ist wahrscheinlich nicht »krank«, sondern vielmehr ein verdammt cleverer Geschäftsmann. Denn was gefällt und gekauft wird, das wird auch produziert. Ein gewisser Bedarf bringt auch ein entsprechendes Angebot auf den Plan – das ist ein grundlegendes Kriterium der Marktwirtschaft. **(Uli Krosse)**

Darauf scheint es letztendlich hinauszulaufen: Was sich verkauft, wird produziert. Darüber kann man geteilter Meinung sein. Wir werden auch in Zukunft nicht nur in unseren Meinungskästen auf diese Thematik mit dem nötigen Augenmaß eingehen.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 11 vom 01.10.1997 ist am 02.09.1997

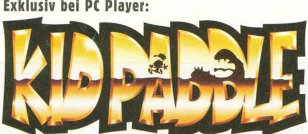
Heft 12 vom 05.11.1997 ist am 07.10.1997

Heft 1 vom 03.12.1997 ist am 04.11.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

















PFF... GUT. ICH GLAUBE, ICH HABE GENUG GEARBEITET FÜR MEINEN VORTRAG IN BIO...



ABENTEUER IN REALZEIT

Zappenduster wird es demnächst auf der Erde, wenn es nach Kalisto Entertainment geht. Mit ihrem Echtzeit-Adventure »Dark Earth« wollen die Jungs Sie in ein atmosphärisch starkes 3D-Abenteuer entführen. Die ausgefeilte Geschichte spielt sich vor über 250 gerenderten Hintergründen mit an die 100 Charakteren ab und bietet außer knakkigen Rätseln auch Kämpfe.

Bereit für Heldentaten: Arkhan, die Hauptfigur von Dark Earth.



Gib Gummi: Die Rennsport-Simulation F1 Racing will vom deutschen Formel-1-Boom profitieren.

AUF SCHUMIS SPUREN

Die »F1 Racing Simulation« von UBI-Soft wartet schon in den Boxen auf Sie. In unserer nächsten Ausgabe unterziehen sich die 22 Fahrzeuge, die 16 Weltmeisterschaftsstrecken der Formel-1, die Replay-Funktionen, Echtzeit-Pitstops und die überlegene Computerintelligenz der Gegner dem PC-Player-TÜV.

BLUTRAUSCH

In »Blood Omen: Legacy of Kain« dürfen Sie einen Vampir spielen, der natürlich seiner Lieblingsbeschäftigung nachgeht. Das Action-Rollenspiel wurde ursprünglich für die PlayStation entwickelt. Wie es sich auf dem PC macht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Ein Vampir im Blutrausch bei Blood Omen: Legacy of Kain.



IM WESTEN GIBT ES WAS NEUES

Kaum haben wir die Neuheitenflut der Entertainment Expo (E3) in USA verdaut, kündigt sich mit der Londoner European Computer Trade Show (ECTS) die nächste große Spielemesse an. Unser Messebericht in der nächsten Ausgabe wird aufzeigen, welche Hits sich noch vor Weihnachten die Ehre geben und mit welchen Knallern nach Silvester zu rechnen sein wird.

LÄNGST ÜBERFÄLLIG

In der berühmten Warteschleife tummeln sich allerhand weitere Spieletitel. Die heißesten und interessantesten Anwärter auf unseren prüfenden Blick lauten: »Demonworld«, »Conquest Earth«, »Dark Reign«, »Dominion« und »Jack Orlando«.

HIGH-SPEED-CD-ROM-LAUFWERKE IM TEST

Ein 24fach-CD-ROM-Laufwerk bietet natürlich nicht die 24fache Leistung alter Single-Speed-Modelle. Wieviel die höhere Rotation bringt, wird unser Test offenbaren.

Im nächsten Heft rücken wir den CD-ROM-Laufwerken zuleibe: Was bringen die hohen Umdrehungs-Geschwindigkeiten? Können auch weiterhin alle selbstgebrannten CDs gelesen werden? Unser großer Vergleichstest wird ihre Leistungsbereitschaft prüfen.

PC PLAYER

11/97

VORSCHAU

PC PLAYER 11/97 erscheint am 1. Oktober*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fiNALe]

Wir kommen in Frieden



Guten Appetit: Die Außerirdischen sind mitten unter uns.

Nach den üblen »She really wants it«-Anzeigen fährt Gametek mit dem Marketing für »Dark Colony« einen eindeutig witzigeren Kurs. Der straßenbahnfahrende Außerirdische trieb auch in der letzten PC Player sein Unwesen. Was den Blicken der deutschen Leserschaft bislang verwehrt blieb, war ein nettes Bild aus dem Eßzimmer, das wir in der englischen Branchenzeitschrift CTW entdeckten. Daß es sich bei Dark Colony um ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel handelt, können wir ob der lustigen Motive gerade noch verschmerzen. (ra)

tikis MS-SpielDOSe



Frei ab 18

Rolf D. Busch, Spieleübersetzer und PC-Player-Leser, entdeckte bei einer nächtlichen Surfaktion im Internet ein paar Übersetzungen, die ihn den Glauben an seine Zunft verlieren ließen. Die nicht ganz jugendfreien Seiten werden durch die hahnebüchenen Zen-Sätze jedenfalls enorm aufgewertet. (ra)

Klicken Sie hier für lebenden Streifen-Schauen von Amsterdam. Wenn das letzte Mal eine Gewebe Stelle ist, sie haben mehr als sie erwartet hat. Schauen Sie unserem Tänzern Streifen, für der Sie leben, zu während es am Centerfolds Streifen Klub geschieht. Lebende Begegnungen mit dem Mädchen Ihrer Wahl in der Einstellung, die Sie wünschen. Lebende Nackte Begegnungen mit überlegenem Qualität Videofuttern. Erzählen Sie diese bereite, bereite und fähig-Bodied Mädchen was zu machen. Sie entscheiden, daß der heißeste Pfad nimmt. Provokatorische prerecorded Geschichten gebrauchte Echtzeit Tonfutter - kein Herunterladen. Freies Erwachsenes plauderei Zimmer! Reden Sie mit anderen Erwachsenen von allen über der Welt. Dieser shit ist wirklich ab die Wand. Und unser neuestes Kennzeichen. Befreien Sie herunterlädt von meinem persönlichen Archiv von über 10,000 XXX Bildnissen. Gerade zu Ihrem Schreibtisch! Ich muß aber diese Stelle zu die von gesetzlichem Alter einschränkt einzutragen. Dies ist eine ernstlich erwachsene Stelle. Ich Bestätigt einen gerufenen Dienst benutze, Ihnen zu helfen, Sie zu beweisen, alt sind genug einzutragen.

Der E-Mail-Virus des Monats

Halt, nicht gleich aufschreien: Natürlich gibt es keinen »Good Times«-Virus, der in eine E-Mail eingebaut ist und ihre Festplatte formatiert. Das einzig virulente daran ist, daß Warnungen vor dem Übeltäter in schöner Regelmäßigkeit ihren Weg in unzählige elektronische Postfächer finden. Das war einem Zeitgenossen dann zuviel, und so erfand er kurzerhand den »Bad Times«-Virus und eine entsprechende Warnung:

Wenn Sie eine E-Mail mit dem Titel »Bad Times« erhalten, löschen Sie sie sofort, ohne sie zu lesen. Es handelt sich hierbei um den bislang gefährlichsten E-Mail-Virus. Er wird Ihre Festplatte formatieren. Und nicht nur die, sondern alle Disketten, die auch nur in der Nähe Ihres PCs liegen. Er wird das Thermostat Ihres Kühlschranks so einstellen, daß Ihre Eisvorräte schmelzen und die Milch sauer wird. Er wird die Magnetstreifen auf Ihren Kreditkarten entmagnetisieren, die Geheimnummer Ihre EC-Karte umprogrammieren, die Spurlage Ihres Videorekorders verstellen und Subraumschwingungen dazu verwenden, jede CD, die Sie sich anhören, zu zerkratzen. Er wird Ihrem Ex-Freund/der Ex-Freundin Ihre neue Telefonnummer mitteilen. Er wird Frostschutzmittel in Ihr Aquarium schütten. Er wird all Ihr Bier austrinken und Ihre schmutzigen Socken auf dem Wohnzimmertisch plazieren, wenn Sie Besuch bekommen. Er wird Ihre Autoschlüssel verstecken, wenn Sie verschlafen haben und Ihr Autoradio stören, damit Sie im Stau nur statisches Rauschen hören. Er wird Ihr Shampoo mit Zahnpasta und Ihre Zahnpasta mit Schuhcreme vertauschen, während er sich mit Ihrem Freund/Ihrer Freundin hinter Ihrem Rücken trifft und die gemeinsame Nacht im Hotel auf Ihre Kreditkarte bucht. Bad Times verursacht juckende Hautrötungen. Er wird den Toilettendeckel oben lassen und den Fön gefährlich nah an eine gefüllte Badewanne plazieren. Er ist hinterhältig und subtil. Er ist gefährlich und schrecklich. Er ist außerdem leicht violett. Dies sind nur einige der Auswirkungen. Seien Sie vorsichtig. Seien Sie sehr, sehr vorsichtig. (ra)

We've broken the sound barrier. Again...

... mit der neuen Sound Blaster-Generation!

Die ultimativen Soundkarten – ein MUSS für überzeugte Audio-Enthusiasten und Musikprofis!

1989 setzte der Sound Blaster von Creative Labs einen neuen Industriestandard für die PC-Audiowelt. Seit dieser Zeit ist die Sound Blaster-Serie gleichbedeutend mit international führender Spitzentechnologie.
Unsere neuesten Entwicklungen, der **Sound Blaster AWE64 Value** und **Sound Blaster AWE64 Gold** bieten bestechend realistischen Klang mit 64 Stimmen und phantastischen Soloinstrumenten in einer Qualität, wie sie bisher nur von absoluten High-End-Profiprodukten bekannt waren.

	AWE 64 Value	AWE 64 Gold
Stimmenanzahl	64	64
Creative WaveSynth/WaveGuide	Ja	Ja
Plug-and-Play kompatibel	Ja	Ja
Line-Eingang/Mikrofoneingang	Ja	Ja
Line-Ausgang	Ja	Ja - RCA vergoldet
Digital Audio-Ausgang SP/DIF	–	Ja - mit Rückwandanschluß
Boardtyp	16 bit ISA	16 bit ISA
16-bit-Stereo-Sampling	Ja	Ja
Wave-Table Synthesis, FM-Synthesis	EMU8000, Ja	EMU8000, Ja
Sound Fonts & EMU 3D Positional Audio	Ja	Ja
Creative 3D Stereo Enhancement	Ja	Ja
Integrierter Speicher	512KB RAM	4 MB RAM
Erweiterbar auf	4 oder 8 MB	8 oder 12 MB
Betriebssystemunterstützung für	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0	Windows 95, Windows 3.X, NT4.0
Lieferumfang:	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools	Sequenzer-Software, Audio & Wave-Table Tools, Internet-Tools, E-mu GM-Bänke mit 2 MB, 3,5 MB und 4 MB, Midi Kabel, RCA Audio-Kabel (m. vergoldeten Kontakten) Mikrofon, Cubasis Audio (Steinberg)











Internet: www.creativelabs.com · Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Infoline: 0180/532 34 88 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01


Das größte Abenteuer des Jahres
Demnächst in Ihrem Kino
Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!
Zwielichtige Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!
• Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
• Professionell synchronisierte Sprachausgabe
• Sanftes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
• SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
• Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
• Tausende von Dialogen
• 200 Szenen in 4 Episoden
• Soundtrack in Digital Stereo
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
SOUNDTRACK HAROLD FALTERMEYER
Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
TopWare
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
Eine perfekte Mixture aus Movie und Cartoon-Adventure
„JACK ORLANDO“
Komplett in deutsch - ab September im Handel!
DAS OFFIZIELLE BUCH ZU
Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Ab September '97 das Lösungsbuch zum Spiel aus dem SYBEX-Verlag:
„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU JACK ORLANDO“
ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
HTTP://WWW.TOPWARE.COM